

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA
MELALUI METODE *QUICK ON THE DRAW* PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 4 ALASTUWO KECAMATAN KEBAKKRAMAT
KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Wahyuni
NIM 10108244006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI METODE *QUICK ON THE DRAW* PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 04 ALASTUWO KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR" yang disusun oleh Wahyuni, NIM 10108244006 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Pratiwi Puji Astuti, M. Pd.
NIP. 19580619 198503 2 001

Yogyakarta, 22 Mei 2014

Pembimbing II



Ikhlasil Ardi Nugroho, M. Pd.
NIP. 19820623 200604 1 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 22 Mei 2014
Yang menyatakan,



Wahyuni
NIM.10108244006

PENGESAHAN

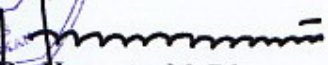
Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI METODE *QUICK ON THE DRAW* PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 04 ALASTUWO KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/2014" yang disusun oleh Wahyuni, NIM 10108244006 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda-Tangan | Tanggal |
|---------------------------------|--------------------|--|------------|
| Dr. Pratiwi Puji Astuti, M. Pd. | Ketua Penguji |  | 18-06-2014 |
| Sekar Purbarini K., M. Pd. | Sekretaris Penguji |  | 18-06-2014 |
| Prof. Dr. Djukri, M.S. | Penguji Utama |  | 17/6 2014 |
| Ikhlasul Ardi Nugroho, M. Pd. | Penguji Pendamping |  | 18-06-2014 |

Yogyakarta, 24 JUN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

- ❖ Diantara tanda bagusnya keislaman seseorang adalah dia meninggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat baginya. (HR.At-Turmudzi)
- ❖ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (QS. Al-baqarah ayat 286)

PERSEMBAHAN

1. ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua.
2. Suami tercinta Muhammad Sunarso yang selalu memberikan cinta kasihnya.
3. Bapak Suparmin dan Ibu Sademi selaku orang tua yang selalu memberikan apapun untuk kebaikan anaknya.
4. Bapak Ibu mertua yang senantiasa memberikan semangat.
5. Keluarga besar dari kedua orang tua dan mertua yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
6. Nusa dan Bangsa Indonesia

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA
MELALUI METODE *QUICK ON THE DRAW* PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 04 ALASTUWO KECAMATAN KEBAKKRAMAT
KABUPATEN KARANGANYAR**

Wahyuni
NIM 10108244006

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA melalui metode *quick on the draw* pada siswa kelas IV SD N 4 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis & Mc Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa yaitu 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek penelitian adalah keaktifan dan hasil belajar IPA. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus dimana siklus pertama terdiri atas empat kali pertemuan dan siklus kedua terdiri atas tiga kali pertemuan. Data diperoleh melalui observasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila pada aspek keaktifan mencapai 75% dari 21 siswa dan rata-rata nilai pada hasil belajar ≥ 70 atau 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70 .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada materi kenampakan di bumi dan sumber daya alam. Pada pra siklus ke siklus I secara keseluruhan rata-rata aspek keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 43,804% menjadi 59,042%. Pada siklus I ke siklus II secara keseluruhan masing-masing aspeknya sudah mengalami peningkatan sehingga rata-rata dari keseluruhan juga mengalami peningkatan yakni dari 59,042% menjadi 78,566%. Peningkatan hasil belajar pada pra siklus ke siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 65,80 menjadi 71,15. Pada siklus I ke siklus II rata-rata nilai mengalami peningkatan dari 71,15 menjadi 79,14. Persentase KKM pada pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan dari 38,09% menjadi 57,14% dan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari 57,14% menjadi 85,71%.

Kata kunci : *keaktifan, hasil belajar, quick on the draw, IPA*

KATA PENGANTAR

Alkhamdulillahirrobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPAMELALUI METODE *QUICK ON THE DRAW* PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 04 ALASTUWO KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR” dengan baik.

Skripsi dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan di UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai fasilitas.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Pratiwi Puji Astuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan penjelasan.
5. Ikhlasul Ardi Nugroho, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan penjelasan.
6. Dosen Jurusan PPSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan.

7. Kepala Sekolah SD N 4 Alatuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar yang telah memberikan ijin dan membimbing saya selama melaksanakan penelitian.
8. Guru Kelas IV SD N 4 Alatuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar yang telah memberikan bimbingan selama melaksanakan penelitian.
9. Semua Guru SD N 4 Alatuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar yang telah memberikan banyak informasi.
10. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat, doa dan kasih sayangnya selama ini.
11. Suami tercinta yang selalu memberikan semangat, doa dan kasih sayangnya.
12. Semua teman-teman angkatan 2010 jurusan PPSD, terutama kelas F S1 PGSD Kampus Wates.
13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Demikian skripsi ini dibuat, semoga membawa manfaat bagi para pembacanya.

Yogyakarta Mei 2014

Penulis



Wahyuni

NIM.10108244006

DAFTAR ISI

| | Hal |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Pembatasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Hakikat IPA | 11 |
| 1. Pengertian IPA | 11 |
| 2. Tujuan Pelajaran IPA | 13 |
| 3. Ruang Lingkup Pelajaran IPA SD/MI | 14 |
| B. Pembelajaran IPA di SD | 15 |
| 1. Pembelajaran di SD | 15 |
| 2. Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD | 16 |
| C. Karakteristik Siswa SD | 17 |

| | |
|---|-----|
| D. Metode <i>Quick on The Draw</i> | 20 |
| 1. Pengertian Metode | 20 |
| 2. Metode <i>Quick on The Draw</i> | 20 |
| 3. Langkah-langkah Metode <i>Quick on The Draw</i> | 21 |
| 4. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Quick on the draw</i> | 24 |
| E. Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar | 25 |
| 1. Pengertian Keaktifan Siswa | 25 |
| 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa | 27 |
| 3. Macam-macam Keaktifan Siswa | 28 |
| 4. Hasil Belajar | 28 |
| F. Kerangka Pikir | 30 |
| G. Hipotesis Tindakan..... | 31 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 32 |
| B. Subjek dan Objek Penelitian..... | 33 |
| C. Setting Penelitian | 33 |
| D. Model Penelitian | 34 |
| E. Definisi Operasional Variabel..... | 36 |
| F. Pengumpulan Data | 38 |
| G. Instrumen Penelitian..... | 39 |
| H. Analisis Data Penelitian | 41 |
| I. Kriteria KeberhasilanTindakan | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 44 |
| 1. Lokasi Penelitian | 44 |
| 2. Kondisi Awal Sebelum Tindakan | 44 |
| 3. Hasil Siklus..... | 47 |
| B. Pembahasan | 101 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 107 |

| | |
|----------------------|-----|
| B. Saran | 107 |
| DAFTAR PUSTAKA | 109 |
| LAMPIRAN | 112 |

DAFTAR TABEL

| | Hal |
|---|-----|
| Tabel 1 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa dan Guru | 40 |
| Tabel 2 Kisi-kisi Soal Evaluasi | 41 |
| Tabel 3 Pengelompokan nilai menurut Suharsimi Arikunto | 45 |
| Tabel 4 Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pra Tindakan..... | 47 |
| Tabel 5 Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I | 66 |
| Tabel 6 Data Hasil Observasi Guru Pada Siklus I | 72 |
| Tabel 7 Data Hasil Evaluasi Siswa Pada Siklus I | 73 |
| Tabel 8 Hasil Refleksi Siklus I dan Perbaikan Siklus II | 76 |
| Tabel 9 Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II | 89 |
| Tabel 10 Data Hasil Observasi Guru Pada Siklus II | 94 |
| Tabel 11 Data Hasil Evaluasi siswa Pada Siklus II | 95 |
| Tabel 12 Pencapaian Keaktifan Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II ... | 96 |
| Tabel 13 Pencapaian Hasil Evaluasi Pra Tindakan dan Siklus I | 98 |
| Tabel 14 Pencapaian Hasil Evaluasi Pra tindakan, Siklus I dan Siklus I | 99 |

DAFTAR GAMBAR

| | Hal |
|---|-----|
| Gambar 1 Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart | 34 |
| Gambar 2Histogram Hasil Evaluasi Siswa Siklus I | 74 |
| Gambar 3Histogram Hasil Evaluasi Siswa Siklus II | 95 |
| Gambar 4Histogram Pencapaian Keaktifan Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II..... | 96 |
| Gambar 7 Histogram Rata-rata Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II | 97 |
| Gambar 8 Histogram Pencapaian Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa Pada Pra Siklus dan Siklus I | 98 |
| Gambar 9Histogram Persentase pencapaian KKM Pada Pra Siklus dan Siklus I..... | 98 |
| Gambar 10 Histogram Perbandingan Nilai Rata-Rata Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II | 100 |
| Gambar 11 Histogram Perbandingan Persentase KKM Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II | 100 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Hal |
|--|-----|
| Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 117 |
| Lampiran 2 Kisi-kisi Soal Evaluasi dan Soal Evaluasi | 167 |
| Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siswa | 182 |
| Lampiran 4 Kisi-kisi dan Lembar Observasi Siswa | 186 |
| Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Siswa | 189 |
| Lampiran 6 Kisi-kisi dan Lembar Observasi Guru | 191 |
| Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Lembar Observasi Guru | 195 |
| Lampiran 8 Foto-foto Penelitian | 200 |
| Lampiran 9 Surat Izin Penelitian..... | 212 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini sungguh memprihatinkan. Hal ini dibuktikan dengan data *Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011: The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education* yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Bangsa-Bangsa (UNESCO) yang dikeluarkan di New York, Senin (1/3/2011), indeks pembangunan pendidikan atau *education development index* (EDI) berdasarkan data tahun 2008 adalah 0,934. Nilai itu menempatkan Indonesia diposisi ke 69 dari 127 negara di dunia. EDI dikatakan tinggi jika mencapai 0,95-1. Kategori medium berada di atas 0,80, sedangkan kategori rendah di bawah 0,80.

Saat ini Indonesia masih tertinggal dari Brunei Darussalam yang berada diperingkat ke 34. Brunei Darussalam masuk kelompok pencapaian tinggi bersama Jepang, yang mencapai nomor satu Asia. Adapun Malaysia berada diperingkat ke 65 atau masih dalam kategori kelompok pencapaian medium seperti halnya Indonesia. Meskipun demikian posisi Indonesia saat ini masih jauh lebih baik dari Filipina (85), Kamboja (102), India (107), dan Laos (109). Sedangkan untuk nomor satu dunia diduduki oleh negara Finlandia.

The World Economic Forum Swedia menyatakan bahwa penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah

efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal tersebut masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia pada umumnya. Adapun permasalahan khusus dalam dunia pendidikan yaitu: rendahnya sarana fisik, kualitas guru, kesejahteraan guru, prestasi siswa, kesempatan pemerataan pendidikan, relevansi pendidikan dengan kebutuhan, dan mahal biaya pendidikan.

Oleh sebab itu, kunci untuk meningkatkan daya saing dan mutu pendidikan di Indonesia yakni bisa dilakukan dengan meningkatkan efektifitas, efisiensi dan standardisasi pengajaran. Meningkatnya mutu pendidikan di Indonesia diharapkan Indonesia akan mempunyai bibit unggul sebagai pondasi majunya bangsa sehingga perkembangan negara Indonesia juga tidak kalah dengan negara-negara lain.

Salah satu pembelajaran yang wajib ada di dunia pendidikan ialah *sains*. Mempelajari IPA akan berlaku dimanapun dan kapanpun baik dari SD sampai perguruan tinggi. Manfaat dari mempelajari IPA tersebut yaitu siswa akan tahu tentang fenomena yang berhubungan dengan alam maupun organ-organ tubuh makhluk hidup, sehingga hal ini dirasa bermanfaat bagi siswa untuk mempelajarinya karena materi IPA berhubungan dengan dirinya sendiri baik langsung maupun tidak langsung.

Karakteristik IPA meliputi beberapa hal yakni proses, produk dan sikap ilmiah. Dimensi proses pendidikan IPA meliputi kegiatan mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang dan melakukan eksperimen.

Kegiatan dasar ini sering disebut sebagai metode ilmiah(*Scientific Method*). Dimensi produk pendidikan IPA berhubungan dengan sejumlah fakta, data, konsep, hukum, atau teori tentang fenomena alam semesta yang harus dikuasai siswa. Dimensi sikap merupakan pengetahuan dan pengalaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA yang meliputi rasa ingin tahu, hati-hati, objektif dan jujur. Dimensi sikap ini sering disebut sebagai sikap ilmiah (*Scientific Attitude*)(Sri Sulistyorini, 2007 : 9-11 dan Sрни M.Iskandar 1997 : 1-14).

Mengacu pada karakteristik IPA dan permasalahan dalam pembelajaran IPA di atas, maka pembelajaran IPA membutuhkan keaktifan yang dipengaruhi oleh metode maupun media pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat menguasai dan memahami materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Menurut Lilis Nurhidayah (2013) pembelajaran IPA sebagai media pengembangan potensi siswa SD seharusnya didasarkan pada karakteristik psikologis anak yakni dengan memberikan kesenangan bermain dan kepuasan intelektual bagi mereka dalam memecahkan masalah, baik seluk beluk maupun teka-teki tentang fenomena alam di sekitar dirinya. Selain itu guru juga harus bisa mengembangkan potensi *scientist* yang terdapat di dalam dirinya, memperbaiki persepsi mereka yang masih keliru tentang fenomena alam sambil membekali siswa dengan keterampilan serta membangun konsep-konsep yang baru untuk dikuasai siswa. Selain itu penilaian dalam pengajaran IPA harus dilakukan dengan menggunakan sistem penilaian

(asesmen) yang adil, proporsional, transparan, dan komprehensif bagi setiap aspek proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan jenjang dan karakteristik perkembangan intelektual anak usia SD maka penyajian konsep dan keterampilan dalam pembelajaran IPA harus dimulai dari hal-hal yang nyata (konkrit) ke abstrak, dari mudah ke sukar, dari sederhana ke rumit, dan dari dekat ke jauh, Piaget (Sri Sulistyorini, 2007:6). Guru bisa memulai dari apa yang ada di sekitar siswa dan yang dikenalnya, diminati serta diperlukan siswa. Menurut Bobbi DePorter (1999: 22-24) secara psikologis, anak usia SD berada dalam dunia bermain. Tugas guru adalah menciptakan dan mengoptimalkan suasana bermain tersebut dalam kelas sehingga menjadi media yang efektif untuk siswa mempelajari IPA. Pembelajaran IPA di SD jangan sesekali mengabaikan apalagi menghilangkan dunia bermain anak. Pembelajaran IPA akan berlangsung efektif jika kegiatan belajar mengajarnya mampu mencitrakan kepada siswa bahwa kelas adalah tempat untuk bermain, aman dari segala bentuk ancaman dan hambatan psikologis, serta memfasilitasi siswa untuk secara luas mengemukakan dan mencobakan ide-idenya.

Dalam proses pembelajaran, tidak dipungkiri lagi bahwa kenyataannya dalam pembelajaran IPA di SDN 04 Alastuwo khususnya kelas IV belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru SD belum memahami bagaimana melakukan pembelajaran IPA yang baik dan benar serta bagaimana agar pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan suasana yang

menyenangkandan penuh semangat. Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa SD tersebut, menyatakan bahwa mereka sulit memahami penjelasan guru, sulit mengerjakan soal, sulit memahami rumus, malas belajar, kurang semangat, dan keluhan-keluhan mendasar lain yang harus segera diselesaikan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jum'at tanggal 25 Oktober 2013 pukul 07.00 s/d 12.00 WIB di SD N 04 Alatuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar, proses pembelajaran (IPA) kelas IV di SD N 04 Alastuwo sampai saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Dari segi pembelajaran, hasil-hasil pembelajaran berbagai bidang studi (khususnya bidang studi IPA) di SD N 04 Alastuwo terbukti kurang memuaskan berbagai pihak baik dari siswanya maupun gurunya. Ketidakpuasan ini disebabkan olehbeberapahal yaitu: (1) penggunaan media yang minim dilakukan oleh guru, (2) orientasi pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher centered*sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, (3) kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, (4) siswa asyik bermain sendiri, (5) siswa yang aktif menjawab atau memperhatikan saat proses pembelajaran hanya siswa yang cenderung pandai dikelasnya sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal dan belum mencapai KKM yang berlaku di SD tersebut yakni 70, dari 21 siswa masih ada 13 (61,90%) siswa yang belum mencapai KKM (lihat lampiran halaman 187).

Upaya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas telah dilakukan oleh guru. Tindakan tersebut diwujudkan dengan membagi kelompok untuk melakukan diskusi, namun pada kenyataannya yang bekerja didalam kelompok didominasi oleh satu atau dua siswa saja sehingga pembagian kelompok dalam diskusi dianggap kurang efektif.

Melihat rendahnya kondisi siswa dalam memahami materi tersebut, guru juga berupaya untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu usaha yang dilakukan ialah dengan mengalihkan keaktifan siswa kearah yang positif, yakni mengikuti dan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran *quick on the draw* dalam pembelajarandiharapkan siswa akan lebih aktif ke arah yang positif sehingga siswa mampu meningkatkan pemahaman dalam penguasaan materi serta hasil belajar atau prestasi siswa.

Metode *Quick on The Draw* yang dikenalkan oleh Paul Ginnis (2008:163) adalah sebuah aktivitas yang melibatkan siswa dengan suasana permainan yang menyenangkan dan tidak monoton yang mengarahkan siswa untukbekerja secara kelompok dan melatih kecepatan. Suasana permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran ini diharapkan akan menarik dan menimbulkan efek yang tidak monoton dan membosankanpada siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai. Aktivitas belajar yang disisipi dengan permainan ini dirancang dalam strategi pembelajaran ini agar siswa dapat belajar dengan rileks namun dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab,

kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam metode ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, *fun*, saling ketergantungan, *joyfull* dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, dan melihat.

Dari uraian diatas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN 04 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar, dengan judul **”Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA melalui Metode *Quick on The Draw* Pada Siswa Kelas IV SDN 04 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disampaikan di atas maka dapat ditarik kesimpulan yakni

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang monoton dan membosankan yakni ceramah.
2. Pembelajaran berpusat pada guru saja sehingga siswa masih banyak yang pasif.
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
4. Kelas kurang kondusif karena siswa asyik bermain sendiri.
5. Siswa yang aktif hanya siswa yang cenderung pandai dikelas.
6. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang berlaku.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan oleh peneliti adalah meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar siswa melalui metode *Quick on The Draw* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SDN 04 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam proposal ini adalah: "Bagaimana penggunaan metode *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SDN 04 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SDN 04 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2013/2014".

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik

- a. Mendapatkan penyebab-penyebab lain suatu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Sebagai dasar kegiatan penelitian selanjutnya dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

2. Manfaat praktis

a. Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran IPA.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

b. Guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

c. SD Negeri 04 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SD Negeri 04 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

d. Peneliti

Untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menjadi pengalaman bagi peneliti saat terjun langsung mengajar di kelas atau mengajar di kemudian hari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat IPA

1. Pengertian IPA

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti "pengetahuan". *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).

IPA adalah sebuah penyelidikan untuk mencari sesuatu yang berhubungan dengan alam, dimana penyelidikan itu dilakukan secara terorganisir (Sri M. Iskandar, 1997:1). Depdiknas 2006 mengatakan bahwa "IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan". Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hal ini menunjukkan bahwa, hakikat IPA sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual. Hakikat IPA

sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih ketrampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan.

Hakikat IPA menurut Depdiknas (2006) meliputi empat unsur utama yaitu:

- a. Sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.
 - b. Proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
 - c. Produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
 - d. Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan
- Keempat unsur itu merupakan ciri IPA yang utuh yang sebenarnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Tim pengembang ilmu pendidikan FIP-UPI (2007:191) berpendapat bahwa ilmu pengetahuan tentang alam semesta mencakup kegiatan penyelidikan atau penelitian yang diawali dengan kesadaran adanya masalah. Kemudian Webster's :*New Collegiate Dictionary* 1981 (Srini M. Iskandar, 1997:2) menyatakan bahwa IPA adalah pengetahuan mengenai alam serta gejala-gejala yang ada didalamnya.

Selanjutnya menurut Purnell's : *Concise Dictionary of Science* 1983 (Srini M. Iskandar, 1997:2) menyatakan bahwa IPA adalah pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang dimana hasil itu diperoleh melalui observasi dan

eksperimen kemudian dijelaskan sesuai aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori dan hipotesa-hepotesa.

Dari kelima pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dimana pengetahuan itu diperoleh dari penelitian yang bermetode. Sedangkan hasil belajar IPA adalah hasil belajar siswa mengenai alam dimana pengetahuan itu diperoleh suatu metode yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPA

Menurut Sri Sulistyorini (2007: 40) mata pelajaran IPA SD/MI betujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya;
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat;
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan;
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam;
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan;

- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs

Tujuan IPA dalam penelitian ini adalah agar siswa mengetahui kebesaran Tuhan Yang Maha Esa sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu untuk mempelajarinya, menjaga, memelihara dan melestarikan lingkungan alam. Pengetahuan yang diperoleh siswa tersebut dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran SD/MI menurut Sri Sulistyorini (2007: 40) adalah sebagai berikut :

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan;
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas;
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana;
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Ruang lingkup dalam penelitian yakni poin terakhir yaitu bumi dan alam semesta: tanah, bumi, tata surya, dan benda langit lainnya. Materi yang dipelajari yaitu penampakan di bumi dan sumber daya alam.

B. Pembelajaran IPA di SD

1. Pembelajaran di SD

Pembelajaran adalah mencoba menyampaikan ilmu sebanyak mungkin kepada siswa (Radno Harsanto, 2007:86). Sedangkan menurut Puji Santoso (2007: 5.18) pembelajaran adalah proses memberi rangsangan belajar kepada siswa dalam upaya siswa mencapai kemampuannya.

Syaiful Sagala (2006: 61) mengatakan bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 297) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sehingga pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pemberian atau transfer ilmu dari seorang guru kepada siswa agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai melalui sumber belajar.

Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran tergantung bagaimana interaksi antara guru dan siswa itu berjalan di dalam kelas. Interaksi yang baik akan membawa dampak positif bagi guru yakni guru akan lebih memahami kebutuhan siswanya sehingga guru dapat memfasilitasi siswanya berupa metode, media, alat peraga maupun strategi yang tepat dalam sebuah pembelajaran.

IPA untuk siswa SD sangatlah berbeda dengan IPA di SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi. IPA di SD harus dimodifikasi penyampaiannya agar

siswa mudah dalam memahaminya. Ide-ide dan konsep-konsep yang ada di dalamnya harus disederhanakan lagi sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih berfikir abstrak. John Dewey (Sri Sulistyorini, 2007:7) mengatakan pendidikan itu dapat merealisasikan atau menyalurkan nilai-nilai yang sudah diperoleh dan sudah ada dalam diri siswa. Siswa banyak memperoleh pengetahuan dari berbagai pengalaman dan peristiwa, sehingga di sekolah guru harus bisa memfasilitasi kemauan siswa dimana kemauan itu berbeda-beda dari siswa satu dengan siswa lainnya. Kemauan dan kemampuan siswa akan membantu siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuan dari pengalaman masing-masing anak. Guru dapat menjadi fasilitator, pembimbing dan motivator sehingga siswa dapat membangun sendiri kemampuannya untuk mencari, menemukan dan menyimpulkan serta mengkomunikasikan sendiri pengetahuan dan pengalaman belajarnya (Sri Sulistyorini, 2007:8).

2. Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA kelas IV SD

Standar Kompetensi mata pelajaran IPA kelas IV pada semester II adalah sebagai berikut:

- a. Memahami perubahan ketampakan permukaan bumi dan benda langit.
- b. Memahami perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan.
- c. Memahami antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

C. Karakteristik Siswa SD

Sutari Barnadip 1995 (Dwi Siswoyo dkk, 2008:87) mengatakan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui pendidikan. Peserta didik sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Peserta didik mempunyai sebutan yang berbeda-beda. Pada Taman Kank-kanak disebut dengan anak didik. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dikenal dengan nama siswa, sedangkan pada jenjajng yang tinggi disebut mahasiswa. (Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2009:205). Pada pendidikan pondok pesantren disebut santri, dan pada pendidikan keluarga disebut anak. namun pada pendidikan nonformal tertentu seperti kelompok belajar paket C atau lembaga kursus, peserta didik disebut peserta ajar yang terkadang bisa terdiri dari para orang tua. (Dwi Siswoyo dkk, 2007:87).

Siswa SD juga mempunyai ciri-ciri khas dalam dirinya sesuai dengan tahap perkembanganya. Ciri-ciri tersebut ialah sebagai berikut:

- a. Siswa SD mempunya rasa ingin tahu yang tinggi mengenai sesuatu yang ada atau kejadian disekitarnya
- b. Ingin lepas dari ketergantungan dengan orang yang lebih tua
- c. Suka melakukan hal-hal yang bermanfaat untuk lingkungan
- d. Sudah mulai menyadari dirinya sendiri dan orang lain (Sri Sulistyorini, 2007:7)

Menurut Jean Piaget, perkembangan intelektual peserta didik berlangsung dalam empat tahap, yakni :

a. Tahap Sensori Motor

Tahap ini dialami oleh anak berumur 0,0-2,0 tahun. Perubahan perilaku pada anak yang mengalami tahap sensori motor adalah kemampuan berpikir peserta didik baru melalui gerakan atau perbuatan. Perkembangan panca indra sangat berpengaruh dalam diri mereka. Keinginan terbesarnya adalah keinginan untuk menyentuh atau memegang, karena didorong oleh keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya. Pada usia ini mereka belum mengerti akan motivasi dan senjata terbesarnya adalah 'menangis'. Memberi pengetahuan pada mereka pada usia ini tidak dapat hanya sekedar dengan menggunakan gambar sebagai alat peraga, melainkan harus dengan sesuatu yang bergerak.

b. Tahap Pra-operasional

Tahap ini dialami anak berusia 2,0-7,0 tahun. Perubahan perilaku pada tahap ini adalah kemampuan skema kognitif masih terbatas. Suka meniru perilaku orang lain, terutama meniru perilaku orang tua dan guru yang pernah ia lihat ketika orang itu merespons terhadap perilaku orang, keadaan dan kejadian, yang dihadapi pada masa lampau. Mulai menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat pendek secara efektif.

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap ini dialami oleh anak berusia 7,0-11,0 tahun. Perubahan perilaku pada anak ini adalah peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek

kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang tingkatnya bervariasi. Sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami anak berumur 11,0-14,0 tahun. Perubahan perilaku pada anak usia ini adalah telah mempunyai kemampuan mengordinasikan dua ragam kemampuan kognitif, secara serentak maupun berurutan. Misalnya kapasitas merumuskan hipotesis dan menggunakan prinsip-prinsip abstrak, dengan kapasitas merumuskan hipotesis peserta didik mampu berfikir memecahkan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan. Sedang dengan kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak, peserta didik akan mampu mempelajari materi pelajaran yang abstrak, seperti agama, matematika, dan lainnya (Dwi Siswoyo dkk, 2007:102-103).

Berdasarkan ciri-ciri perkembangan intelektual dari Jean Piaget diatas dapat disimpulkan bahwa siswa SD termasuk ke dalam tahap Operasional Konkret yakni berusia 7,0-11,0 tahun. Pada tahap ini anak akan lebih mudah memahami materi dengan keterlibatan anak sendiri dalam proses pembelajaran. Untuk memahami konsep IPA, siswa memerlukan kegiatan yang berhubungan langsung dengan benda nyata ataupun kejadian nyata (pengalaman konkret) yang dapat diterima akal mereka. Sehingga dalam pembelajaran IPA, siswa dirasa sangat memerlukan sebuah metode untuk menggali pengetahuan siswa.

D. Metode *Quick on The Draw*

1. Pengertian Metode

Slameto (2003:65) mengatakan, metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Dari hal ini dapat kita maknai bahwa metode adalah cara dalam mengajar.

Samino (2009:50) menyatakan bahwa metode adalah cara atau prosedur sebagai petunjuk serta tahapan-tahapan yang harus dilalui sebagai penentu dan pendukung dalam manajemen pendidikan yang di dalamnya ada metode dalam proses belajar mengajar. Sedangkan Mulyana A.Z (2010:13) mendefinisikan metode adalah bagaimana seorang guru dapat memudahkan peserta didiknya untuk memahami materi. Sehingga dapat kita ketahui bahwa metode adalah suatu cara untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Dari tiga pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dimana metode itu disertai dengan tahapan-tahapan. Tahapan-tahapan itu harus dilakukan secara runtut sesuai aturan demi keberhasilan dalam sebuah pembelajaran.

2. Metode *Quick on The Draw*

Quick on The Draw adalah sebuah aktifitas riset untuk membiasakan kerja tim dan kecepatan. Model ini merupakan pacuan antar kelompok yang tidak rumit. Tujuannya adalah menjadikan kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan (Paul Ginnis, 2008:163-168).

Metode *Quick on the draw* digunakan dalam pembelajaran karena menurut Paul Ginnis (2008: 163) dengan menggunakan metode ini diharapkan suatu pembelajaran akan lebih mengedepankan banyak aktivitas, kerja sama antar siswa dalam sebuah kelompok, untuk mencari jawaban serta melaporkan jawaban atau informasi yang siswa peroleh baik dari referensi yang disediakan oleh guru maupun dari sumber yang lain yang dikemas dalam sebuah permainan sederhana yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. Sehingga kelompok yang lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan soal maka ia dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini. Selain itu metode ini juga tidak menimbulkan siswa merasa bosan atau malas untuk belajar, karena mereka akan terpacu untuk menjadi pemenang disaat kelompok lain mulai untuk menyaingi kelompok sendiri serta mendapat hadiah dari guru bagi kelompok yang menang.

3. Langkah-langkah metode *Quick on The Draw*

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam metode *Quick on The Draw* yaitu :

- a. Guru menyiapkan satu tumpukan kartu soal, misalnya lima soal atau lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sedang dibahas. Setiap kartu hanya memuat satu soal. Dengan warna yang berbeda-beda dari setiap kelompoknya. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Guru meletakkan satu set kartu untuk masing-masing kelompok di atas meja dengan angka menghadap atas atau nomor 1 di atas.

- b. Guru membagi siswa ke dalam kelompok, tiap kelompok bisa terdiri dari tiga orang atau lebih. Dari tiga orang tersebut masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang berbeda-beda, misalnya untuk siswa yang nomor 1 bertugas mengambil soal 1 kemudian siswa nomor 2 mengumpulkan jawaban dan mengambil soal selanjutnya.
- c. Guru memberikan tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan masing-masing siswa menerimanya.
- d. Guru menyampaikan aturan permainan.
- e. Pada saat guru mengatakan 'mulai', siswa yang bernomor satu dari tiap kelompoknya lari ke meja guru untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompoknya dan membawanya untuk dikerjakan secara kelompok.
- f. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah. Disini siswa menyesuaikan soal yang tertera pada kartu sehingga jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan percobaan maka siswa harus melakukan percobaan, namun jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan pengamatan maka siswa hanya melakukan pengamatan saja sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan sesuai dengan perintah yang ada pada kartu pertanyaan.
- g. Siswa yang mendapatkan nomor 2 maju ke depan kelas untuk mengumpulkan jawaban. Guru segera memeriksa jawaban siswa, jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, siswa harus kembali ke kelompok dan mencoba untuk memperbaiki jawaban tersebut. Jika

jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor 2 kembali ke kelompok dan membawa soal selanjutnya. Siswa yang menulis dan berlari harus bergantian.

- h. Saat satu siswa dari kelompok sedang mengumpulkan dan mengambil jawaban, anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan lebih efisien.
- i. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- j. Guru bersama siswa membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
- k. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.
- l. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan (Paul Ginnis, 2008:167-168).

Dari pendapat di atas dapat dirumuskan langkah-langkah kegiatan dalam menggunakan metode *quick on the draw* secara umum adalah :

- 1) Guru menyediakan satu set soal untuk masing-masing kelompok, warna soal setiap kelompok berbeda-beda. Dalam kartu ini ada tugas untuk siswa melakukan percobaan dan pengamatan maupun hanya soal berupa isian.

- 2) Jika soal pertama sudah terselesaikan maka soal kedua boleh diambil oleh siswa yang mendapat nomor urut 2. Jika jawaban kurang sesuai maka siswa tidak diperbolehkan mengambil soal selanjutnya dan harus memperbaiki atau menyelesaikan jawaban tersebut dari soal yang telah diambil, namun jika siswa mendapatkan soal untuk melakukan percobaan atau pengamatan, semua anggota dalam kelompok tersebut harus melakukan percobaan atau pengamatan. Setelah melakukan percobaan atau pengamatan, siswa kembali lagi ke meja masing-masing untuk menjawab soal atau melaporkan hasil pengamatannya sesuai tugas yang tertera di dalam kartu.
- 3) Kelompok yang tercepat menyelesaikan dan mengerjakan semua soal dengan benar akan dianggap sebagai pemenang dalam permainan.

4. Kelebihan dan Kekurangan metode *Quick on The Draw*

- a. Kelebihan metode *Quick on The Draw* menurut Paul Ginnis (2008:164-165) antara lain sebagai berikut:
 - 1) Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
 - 2) *Quick on The Draw* memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang di dorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan tidak.

- 3) Kegiatan ini membantu siswa membiasakan diri untuk belajar pada sumber, bukan hanya pada guru saja.
 - 4) Sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.
- b. Kekurangan dari metode *Quick on The Draw* yaitu jika pengelolaan kelas kurang baik dapat menimbulkan keributan antar siswa.

E. Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Sriyono (1992:75) mengatakan bahwa, keaktifan adalah pada waktu guru mengajar dan harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif secara jasmani maupun rohani, dimana keaktifan tersebut meliputi:

- a. Keaktifan Panca Indera: pendengaran, penglihatan, peraba dll. Murid harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya lebih baik.
- b. Keaktifan Akal: akal anak-anak harus aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah, menimbang-nimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
- c. Keaktifan Ingatan: Pada waktu mengajar, anak harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan guru dan menyimpannya dalam otak, kemudian pada suatu saat siap mengutarakan kembali.
- d. Keaktifan Emosi: dalam hal ini murid hendaknya senantiasa berusaha mencintai pelajarannya.

Kegiatan Pembelajaran IPA yang melibatkan siswa secara aktif sangatlah penting, karena dalam mata pelajaran IPA banyak kegiatan pemecahan masalah yang menuntut kreativitas siswa untuk aktif. Siswa sebagai subyek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar. Dalam proses pembelajaran guru harus bisa membangkitkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun bertindak. Aktivitas siswa selama pembelajaran akan memungkinkan pembelajaran tersebut lebih berkesan, diingat dan dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda, misalnya : keaktifan dalam bekerjasama dengan anggotanya, mengerjakan soal di depan kelas, mengajukan ide atau tanggapan pada guru, membuat kesimpulan materi baik secara kelompok atau mandiri.

Nana Sudjana (2000:72) mengemukakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam beberapa aspek, yaitu:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 5) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal
- 6) Menilai kemampuan diri atau hasil yang dicapai.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.

Silberman, M (Winastwan Gora dan Sunarto 2010:10) menggambarkan saat belajar aktif, siswa melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan menggunakan otak dan idenya untuk memecahkan permasalahan, dan menerapkan apoa yang mereka pelajari. Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan siswa adalah suatu kegiatan atau kesibukan belajar yang dilakukan siswa dalam menempuh pendidikan dari sekolah dasar sampai menengah dengan belajar yang giat.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Menurut Gagne dan Briggs (Mayasa: 2012) faktor-faktor tersebut diantaranya :

- a. Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- c. Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberi umpan balik (*feed back*)

- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

3. Macam-Macam Keaktifan Siswa

Hasibuan dan Moedjiono (1995:7) menyatakan bahwa keaktifan siswa pada proses pembelajaran dapat berupa keaktifan dalam “mendengarkan, mendiskusikan, membuat sesuatu, menulis laporan, dan sebagainya. Keaktifan-keaktifan yang lebih penting, bahkan lebih sulit diamati, ialah menggunakan isi khazanah pengetahuan dalam memecahkan masalah baru, menyatakan gagasan dengan bahasa sendiri, menyusun suatu rencana satuan pelajaran atau eksperimen, dan sebagainya”. Sedangkan keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan dalam memperhatikan, mengerjakan soal, bekerjasama, mengajukan pertanyaan/bertanya dan menjawab pertanyaan.

4. Hasil Belajar

Agus Suprijono (2009: 5) mengatakan bahwa hasil belajar berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga secara otomatis jasmani akan bergerak.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Arikunto 2001 (Samino dan Saring Marsudi, 2011: 48) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seseorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa. Dari pendapat diatas kita dapat mengetahui bahwa hasil belajar akan di dapatkan setelah kita melakukan suatu kegiatan, yang mana kegiatan tersebut yang ingin kita capai.

Secara sederhana Abdurrahman 1999 (Samino dan Saring Marsudi, 2011: 48) menyebutkan bahwa “hasil belajar merupakan keluaran (*out put*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*in put*)”. Masukan tersebut dapat berupa bermacam-macam informasi terkait dengan peserta didik, sedangkan keluarannya adalah hasil, yang merupakan perubahan tingkah laku, perbuatan atau kinerja (*performance*).

Winkel 1996 (Purwanto, 2013:45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalm sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Gunarso 1996 (Samino, dan Saring Marsudi, 2011:48) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa sebagai hasil belajarnya, baik berupa angka maupun huruf serta tidakan. Dari berbagai pendapat diatas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran baik perubahan dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dan hasil yang ia peroleh relatif bertahan lama. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini hanya aspek kognitif atau pengetahuan saja.

F. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPA menuntut siswa aktif dalam berbagai hal, untuk menjadikan siswa aktif guru harus bisa menjadi fasilitator, pembimbing dan motivator bagi siswa sehingga siswa dapat membangun sendiri kemampuannya untuk mencari, menemukan dan menyimpulkan serta mengkomunikasikan sendiri pengetahuan dan pengalaman belajarnya (Sri Sulistyorini, 2007:8). Penemuan yang diperoleh siswa akan mendorong siswa untuk berfikir tentang suatu peristiwa dimana peristiwa itu memerlukan sebuah tindakan. Disinilah siswa dengan rasa keingintahuannya yang tinggi akan aktif menanyakan sesuatu yang ia temukan dan pikirkan. Salah satu metode yang dapat mewartakan keaktifan siswa ialah dengan menggunakan metode *Quick on The Draw* dalam pembelajaran. Model ini merupakan pacuan antar kelompok yang tidak rumit. Tujuannya adalah menjadikan kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Waktu yang terbatas dengan jumlah soal yang memancing siswa untuk segera menyelesaikannya akan membuat siswa aktif dalam

mengerjakannya. Pembelajaran IPA menggunakan metode *Quick on The Draw* akan membuat siswa lebih enjoy dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Rasa senang dan enjoy tersebut akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga metode ini akan membuat pembelajaran lebih berkesan dan bermakna.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas dapat disusun hipotesisnya yaitu penelitian ini menerapkan metode *quick on the draw* dengan langkah-langkah meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut. Jika pembelajaran IPA materi penampakan di bumi dan sumber daya alam dilakukan dengan menggunakan metode *quick on the draw* maka keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD N 04 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar dapat meningkat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD N 4 Alastuwo. Sesuai dengan tujuan tersebut maka desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dimana dalam prosesnya diberikan tindakan-tindakan. Selain itu dengan PTK diharapkan seorang guru dapat meningkatkan profesionalismenya dalam mengajar.

Dalam penelitian ini, model yang digunakan adalah model penelitian tindakan kelas secara kolaborasi. Dalam penelitian ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas IV SDN 04 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar. Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai pengamat atau observer sedangkan guru kelas IV sebagai pelaksana pembelajaran. Kolaborasi antara peneliti dan guru kelas IV meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Peneliti dan guru kelas IV bersama-sama dalam merancang perangkat pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Quick on The Draw*.
2. Peneliti membantu guru kelas IV dalam perencanaan atau persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Quick on The Draw*.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 04 Alastuwo.

Jumlah siswa sebanyak 21 dengan perincian siswa laki-laki 12 dan 9 siswa perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 04 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukandi kelas IV SDN 04 Alastuwo yang terletak di dusun Wonorejo, desa Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, provinsi Jawa Tengah. Alasan pemilihan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian adalah :

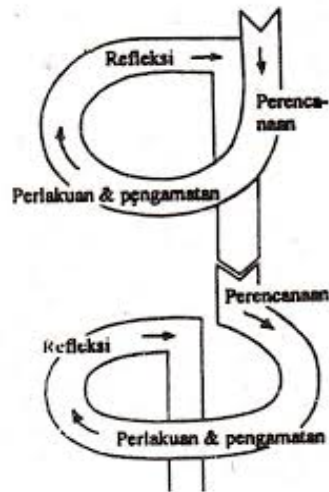
- 1) Sekolah tersebut belum pernah menjadi objek penelitian yang sejenis sehingga terhindar dari penelitian ulang
- 2) Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA masih rendah sehingga hasil belajar IPA pun ikut rendah
- 3) Guru dalam mengajar masih secara konvensional yakni ceramah dan diskusi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap atau semester II (dua). Tahun ajaran 2013/2014 pada bulan Oktober 2013–April 2014. Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak ada waktu khusus untuk penelitian agar tidak mengganggu pembelajaran yang sedang berlangsung di SD SDN 04 Alastuwo.

D. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model yang diperkenalkan oleh Kemmis dan Mc Taggart pada tahun 1988. (Suharsimi Arikunto, 2010: 131-132). Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 132)

Langkah-langkah penelitian menurut Kurt Lewin meliputi empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Adapaun hal-hal yang dilakukan peneliti dalam perencanaan meliputi:

- a. Pengamatan (observasi) pada saat proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa mengenai kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran. mengidentifikasi pokok permasalahannya kemudian menyusun hipotesis untuk pemecahan masalah tersebut.
- b. Menentukan kriteria keberhasilan penelitian.
- c. Peneliti bersama guru menganalisis standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Memilih materi yang akan digunakan dan mengembangkan materi tersebut.
- e. Memilih metode yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.
- f. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada metode *quick on the draw* dengan materi pokok bumi dan langit.
- g. Menyiapkan sumber belajar, bahan materi, media, dan alat bantu yang diperlukan dalam pembelajaran.
- h. Menyusun lembar kerja siswa (LKS) , lembar observasi, dan menyusun soal evaluasi.

2. Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observation*)

Pada tahap pelaksanaan ini, guru menggunakan metode *quick on the draw* dalam proses pembelajaran IPA dengan materi Penampakan di Bumi dan Sumber Daya Alam sesuai dengan RPP yang sudah disusun

sebelumnya. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri dan satu observer pendamping untuk mengumpulkan informasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Hal-hal yang perlu diamati dalam lembar observasi tersebut ialah :

- a. Keaktifan siswa dalam pembelajaran
 - b. Perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran
 - c. Keterampilan guru dalam menggunakan metode *quick on the draw*
 - d. Kesesuaian antara rencana dan implementasi tindakan.
3. Refleksi (*reflection*).

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan inti karena kekurangan dan kelebihan akan terlihat, sehingga jika ada kekurangan bisa diperbaiki untuk siklus selanjutnya.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode *quick on the draw* merupakan metode pembelajaran yang lebih mengedepankan banyak aktivitas, kerja sama antar siswa dalam sebuah kelompok, untuk mencari jawaban serta melaporkan jawaban atau informasi dikemas dalam sebuah permainan sederhana yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

Langkah-langkah metode *quick on the draw* yang digunakan dalam penelitian ini adalah

- a. Tahap persiapan. Penentuan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai siswa, menentukan alat atau media pembelajaran serta merumuskan kegiatan yang akan dilaksanakan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw*.
 - b. Tahap pelaksanaan. Siswa dan guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan persiapan yang telah dibuat sebelumnya yakni melakukan percobaan, *game*, mengamati dan menjawab pertanyaan dari kartu-kartu yang telah disediakan.
 - c. Tahap tindak lanjut. Guru memberikan reward dan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah sebagai tugas pengayaan.
2. Keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah keaktifan dalam memperhatikan, mengerjakan soal, bekerjasama, mengajukan pertanyaan (bertanya), dan menjawab pertanyaan. Keaktifan memperhatikan yakni ketika guru menjelaskan bagaimana tanggapan siswa. Keaktifan mengerjakan soal dan bekerjasama yakni ketika siswa melakukan game. Keaktifan bertanya dan menjawab soal yakni selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar IPA dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA ranah kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah penampakan di bumi dan sumber

daya alam. Siswa mengikuti aturan dalam permainan dimana didalam permainan tersebut siswa ditugaskan untuk mengamati dan mensimulasikan terjadinya air pasang dan surut, erosi, dan mengamati berbagai macam benda yang termasuk sumber daya alam yakni beras, tempe, gula, kayu, jamu, susu, telur, air, tanah, pasir, kerikil, sabit, perak, kabel dan bensin.

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data observasi. dokumentasi ini berupa foto untuk melengkapi hasil catatan di lapangan pada saat proses pembelajaran.

2. Observasi

Kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yakni mengamati kegiatan guru saat melakukan proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian maupun kemampuan seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes ini hanya mengukur ranah kognitif, yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Quick on The Draw*. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes

objektif atau *objective test* bentuk pilihan ganda atau *multiple choice*(C1-C2).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (non tes) dan tes hasil belajar IPA. Pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan pada setiap pertemuan untuk memperoleh data tentang keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Pengamatan ini berupa *check list* (daftar cek) sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) pada kolom “ya” atau “tidak” yang tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan. Pada aspek bertanya dan menjawab, kolom ya diberikan jika siswa bertanya sesuai materi dan menjawab dengan benar. Keterangan diberikan untuk memberikan kejelasan tentang jawaban yang diberikan atau untuk mendukung jawaban tersebut.

Instrumen yang kedua yaitu tes hasil belajar IPA. Tes hasil belajar ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya. Tes ini dilakukan pada saat berakhirnya proses pembelajaran IPA yang dilakukan setiap siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif atau *objective test* bentuk pilihan ganda atau *multiple choice*.

Sebelum digunakan dalam penelitian, kriteria pengamatan dan soal tes hasil belajar divalidasi oleh ahli yang berkompeten pada bidang tersebut (*expert judgement*) untuk mengetahui apakah kriteria pengamatan dan soal tes tersebut

layak digunakan dalam penelitian atau tidak. Adapun kisi-kisi observasi dan kisi-kisi soal tes hasil belajar sebagai berikut:

Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa dan Guru

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No Item |
|---------------------------|----------------|--|---------------------------|
| Kegiatan belajar mengajar | Kegiatan siswa | <ul style="list-style-type: none"> - Aktif memperhatikan - Aktif mengerjakan soal - Aktif bekerjasama - Aktif mengajukan pertanyaan atau bertanya - Aktif menjawab pertanyaan | 1, 2, 3, 4, 5 |
| | Kegiatan guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan guru memulai kegiatan pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran b. Guru menyiapkan kartu yang berisi soal pertanyaan c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran d. Guru menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran 2. Pengelolaan waktu pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memulai pembelajaran tepat waktu b. Guru menggunakan waktu secara efisien sesuai dengan RPP 3. Apersepsi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mendorong siswa untuk mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi yang akan disampaikan b. Guru menggali potensi siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan 4. Menyampaikan materi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik siswa yakni menggunakan media dan metode <i>quick on the draw</i> b. Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP 5. Penggunaan alat peraga, metode dan media <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok b. Guru menggunakan alat peraga, metode dan media sesuai dengan materi c. Guru melibatkan siswa dalam penggunaan alat peraga, metode dan media d. Guru membimbing siswa dalam penggunaan alat peraga, metode dan media 6. Menggali pengetahuan dasar siswa saat proses pembelajaran | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | a. Guru mendorong terjadinya tukar pendapat antar guru dan siswa maupun antar siswa dengan siswa saat proses pembelajaran 7. Perhatian guru kepada semua siswa a. Guru menghargai perbedaan pendapat setiap siswa serta meluruskan pemikiran siswa sesuai kebenarannya b. Guru memberi kesempatan secara merata kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya c. Guru memusatkan perhatian kepada semua siswa sehingga guru dapat menguasai kelas 8. Memberikan penguatan a. Memberikan reward bagi siswa yang sudah berhasil b. Memberikan semangat kepada siswa yang belum berhasil 9. Menutup pembelajaran a. Guru melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan b. Guru memberikan tugas pengayaan sebagai tindak lanjut | |
|--|--|---|--|

Kisi-kisi Soal Evaluasi

| Indikator | Aspek Kognitif | | No Item | Jumlah Butir |
|--|----------------|----|--|--------------|
| | C1 | C2 | | |
| Mendefinikan pengertian air pasang dan surut, erosi, abrasi, badai | √ | | 1, 4, 10, 12, | 4 |
| Memasangkan gambar abrasi dan kebakaran hutan sesuai dengan keterangan | | √ | 2 | 1 |
| Membedakan akibat terjadinya angin, air pasang dan surut, air pasang, manfaat angin, erosi, abrasi, kebakaran hutan, erosi dan abrasi, manfaat api dan kerugiannya | | √ | 5, 8, 17, 9, 11, 14, 19, 24, 20, 21, 22, 23, | 13 |
| Menyebutkan manfaat air pasang, angin, api, akibat erosi, air surut | √ | | 3, 6, 7, 16, 18 | 5 |
| Menyebutkan penyebab terjadinya pasang, kebakaran | √ | | 15, 13 | 1 |
| Menyebutkan akibat terjadinya abrasi | √ | | 25 | 1 |
| Jumlah Total Butir Soal | | | | 25 |

H. Analisis Data Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010:282) mengatakan bahwa analisis data penelitian ada dua macam yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka, sedangkan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa informasi berbentuk kata-kata atau kalimat. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan dan tes untuk mengungkapkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 04 Alastuwo. Untuk data hasil pengamatan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif sedangkan untuk tes hasil belajar menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif dicari dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan cara mencari nilai rata-rata. Ngilim Purwanto (2006: 86) rumus mencari rata-rata atau mean adalah sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = mean (rata-rata)

$\sum X$ = jumlah nilai siswa

N = jumlah siswa

Untuk menghitung persentase siswa yang tuntas untuk nilai minimal yang ditentukan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Hasil setiap siswa mengikuti tes akan dihitung nilai reratanya. Jika nilai mengalami kenaikan maka dapat disimpulkan bahwa metode *Quick on The Draw* dapat meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, namun jika belum mencapai kriteria keberhasilan maka dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kriteria yang menjadi patokan dalam keberhasilan ini yakni untuk aspek keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPA mencapai 75% dari 21 siswa sedangkan untuk hasil belajar siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SD Negeri 4 Alastuwo pada mata pelajaran IPA yakni 70. Penelitian akan dihentikan apabila pada aspek keaktifan sudah mencapai 75% dari 21 siswa dan rata-rata nilai pada hasil belajar ≥ 70 atau 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70 .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 04 Alastuwo yang terletak di Dusun Wonorejo, Desa Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 04 Alastuwo yang berjumlah 21 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek dalam penelitian adalah keaktifan dan hasil belajar IPA pada pokok bahasan mengenai Penampakan di Bumi dan Sumber Daya Alam. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober–April tahun ajaran 2013/2014. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dimana siklus pertama terdiri atas empat pertemuan dan siklus kedua terdiri atas tiga pertemuan. Alur siklus yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi.

2. Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN 04 Alastuwo yang menjadi tempat penelitian. Observasi atau pengamatan dilakukan dalam dua hari yakni pada tanggal 23 dan 25 Oktober 2013. Pada hari pertama, peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan observasi atau pengamatan tentang proses pembelajaran IPA di kelas IV

SDN 04 Alastuwo. Pada hari pertama tersebut, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas tersebut dapat diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran IPA yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari nilai ulangan siswa pada mata pelajaran IPA yang masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Dari 21 siswa kelas IV masih ada 13(61,90%)siswa yang belum tuntas (lihat lampiran halaman 183) atau rata-rata 65,80. Pengelompokan rata-rata tersebut termasuk dalam kategori cukup namun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang berlaku di SD tersebut. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel pengelompokan nilai berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (2009: 245) di bawah ini.

Tabel 1. Pengelompokan nilai menurut Suharsimi Arikunto (2009 : 245)

| No | Kategori | Nilai |
|----|-------------|--------|
| 1 | Baik Sekali | 80-100 |
| 2 | Baik | 66-79 |
| 3 | Cukup | 56-65 |
| 4 | Kurang | 40-55 |
| 5 | Gagal | 0-39 |

Penggunaan metode yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah ceramah bervariasi. Penggunaan metode tersebut diyakini guru dapat berjalan dengan baik karena ruang lingkup materi IPAsangatlah luas namun hasilnya tidak sesuai yang diharapkan. Dalam wawancara tersebut, peneliti mengungkapkan keinginannya untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode *quick on the draw* untuk mengatasi permasalahan

yang terjadi dalam proses pembelajaran IPA. Kelebihan metode *quick on the draw* menurut Paul Ginnis (2008: 164-165) adalah untuk mendorong kerja kelompok, memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan tidak, membantu siswa membiasakan diri untuk belajar pada sumber (bukan hanya pada guru saja) dan sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

Rencana tersebut ternyata mendapat tanggapan positif dari guru kelas. Menurut guru kelas dalam pembelajaran IPA memang siswa sebaiknya dilibatkan langsung untuk melakukan percobaan sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Hal tersebut akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari karena siswa mempunyai pengalaman tersendiri dari percobaan yang telah dilakukannya. Setelah mendapat tanggapan positif dari guru kelas, peneliti meminta izin untuk melakukan observasi proses pembelajaran di kelas pada hari berikutnya yang ada jadwal mata pelajaran IPA yakni pada hari jum'at, untuk memperoleh data awal mengenai proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan guru.

Pada hari kedua yakni tanggal 25 Oktober 2013, peneliti melakukan observasi di kelas IV. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPA. Berikut adalah hasil

pengamatan yang dilakukan peneliti mengenai keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Keaktifan siswa Pada Pra Tindakan

| No | Aspek yang diamati | Jumlah siswa | Persentase |
|-----------|--|--------------|------------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | 9 | 42,85 % |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | 8 | 38,09 % |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | 10 | 47,61 % |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya | 8 | 38,09 % |
| 5 | Keaktifan menjawab pertanyaan | 11 | 52,38% |
| Jumlah | | | 219,02% |
| Rata-rata | | | 43,804% |

Setelah selesai melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas IV. Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kesulitan yang dialami siswa kelas IV tersebut dikarenakan siswa mengalami kebosanan dengan pembelajaran guru yang sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa juga kurang antusias dalam bertanya maupaun menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung. Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh, peneliti merencanakan penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan metode *quick on the draw* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

3. Hasil Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti membuat perencanaan berupa pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi

perubahan kenampakan bumi. Siklus I ini terdiri dari empat kali pertemuan, dimana pertemuan pertama membahas tentang air pasang dan surut. Pertemuan kedua membahas erosi, abrasi dan angin. Pertemuan ketiga membahas tentang kebakaran dan pertemuan keempat pemberian evaluasi siklus I. Pada tahap ini peneliti menyiapkan RPP dan instrumen penelitian berupa lembar observasi mengenai aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran IPA, soal-soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Pada tahap ini peneliti juga menyiapkan peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan untuk melakukan percobaan.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan pertama siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 21 Maret 2014 dengan kenampakan di bumi yakni air pasang dan surut. Siswa dilibatkan langsung dalam percobaan menggunakan senter dan globe dan menghubungkan percobaan tersebut dengan peristiwa pasang dan surut. Pembelajaran dilaksanakan pada jam pertama dan kedua dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Guru dalam proses pembelajaran berperan sebagai pengajar sedangkan peneliti sebagai observer serta dibantu seorang observer pendamping (lihat lampiran halaman 205, gambar 6) .

(1) Kegiatan Awal

Guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam, kemudian guru melakukan apersepsi dengan guru menanyakan “anak-anak siapa

yang tahu penyebab air pasang dan air surut di pantai?”kemudian guru meluruskan berbagai macam jawaban dari siswa dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yaknimengidentifikasi dan menjelaskan pengaruh air laut pasang dan surut dengan benar.

(2) Kegiatan Inti

(a) Kegiatan persiapan *quick on the draw*

Pada tahap ini guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* yang akan dilaksanakan. Guru memulai kegiatan tersebut dengan menyiapkan tumpukan kartu yang berbeda warnanya untuk setiap kelompoknya (lihat lampiran halaman 201, gambar 1). Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa. Peneliti membantu guru dalam menyiapkan dan membagi siswa dalam kelompok. Kemudian guru dibantu peneliti membagikan bahan materi yang akan disampaikan, setiap siswa mendapatkan bahan materi tersebut. Sebelum guru memulai permainan, guru menjelaskan terlebih dahulu peraturan yang harus ditaati siswa selama mengikuti permainan tersebut yang dibantu oleh peneliti (lihat lampiran halaman 201, gambar 1). Guru juga telah menyiapkan peralatan percobaan berupa globe dan senter yang dibantu oleh peneliti (lihat lampiran halaman 201, gambar 1).

(b) Tahap pelaksanaan *quick on the draw*

Pada pertemuan pertama ini guru menyampaikan materi tentang air pasang dan surut yang dipengaruhi oleh cahaya bulan. Masing-masing kelompok mewakili anggotanya yang bernomor satu maju kedepan kelas untuk mengambil soal pertama (lihat lampiran halaman 202, gambar 3). Kelompok yang mendapat soal untuk melakukan percobaan, semua anggotanya harus melakukan percobaan agar semua siswa dapat memahami peristiwa pasang surut (lihat lampiran halaman 204, gambar 5). Peneliti mendampingi siswadalam melakukan percobaan sedangkan guru memeriksa jawaban kelompok lain. Setelah melakukan percobaan siswa duduk kembali ke meja kelompoknya untuk mengerjakan soal dibawahnya yang berupa laporan hasil pengamatan (lihat lampiran halaman 210, gambar 13). Setelah selesai menulis jawaban siswa yang bernomor 2 maju mengumpulkan jawaban untuk diperiksa oleh guru (lihat lampiran halaman 202, gambar 3). Jika jawaban dibenarkan oleh guru, siswa bernomor 2 tersebut bisa mengambil soal selanjutnya hingga tumpukan kartu habis sesuai nomor urut siswa dalam kelompok tersebut (lihat lampiran halaman 202, gambar 3). Tidak dipungkiri siswa masih banyak yang belum paham dalam melakukan permainan ini sehingga guru dan peneliti membantu siswa agar tidak terjadi kesalahan yang sama. Siswa mengalami ketidakpahaman pada saat mengambil kartu dan mengumpulkan jawaban yakni dilakukan oleh siswa yang sama. Penjelasan guru dan peneliti akhirnya dipahami sehingga hanya

satu atau dua kelompok saja yang mengalami kesalahan. Kelompok yang pertama menyelesaikan tumpukan kartu soal dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini.

(c) Tahap tindak lanjut *quick on the draw*

Pada tahap tindak lanjut, guru membahas semua pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Guru menunjuk salah satu siswa dari kelompok pertama untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu siswa dari kelompok lain untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya sampai soal terjawab semuanya dengan baik (lihat lampiran halaman 208, gambar 10). Guru juga meluruskan langkah-langkah percobaan air pasang dan surut yang benar dengan memcobakannya di depan kelas sambil menjelaskan kembali peristiwa pasang dan surut tersebut. Guru membagikan reward berupa stiker untuk kelompok yang menang dalam permainan ini (lihat lampiran halaman 208, gambar 11). Setelah selesai membagikan stiker, guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang belum jelas untuk bertanya. Semua siswa dianggap sudah paham karena tidak ada pertanyaan dan guru menanyakan kembali materi yang telah disampaikan sambil membuat kesimpulan bersama siswa. Pertanyaan itu diantaranya “nah, tadi kita belajar apa anak-anak?”, siswa menjawab “air pasang dan surut bu”, guru kembali menjawab “iya anak-anak, nah siapa yang tahu air pasang dan surut itu apa”. Banyak siswa yang

berebut dan mengacungkan tangan untuk menjawabnya namun guru hanya menunjuk salah satu saja. Kemudian guru melanjutkan langkah pembelajaran selanjutnya.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini guru melakukan refleksi bersama siswa. Pada refleksi ini guru membahas permainan *quick on the draw* yang telah dilakukan. Selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa PR yakni membaca materi selanjutnya (erosi, abrasi, dan angin) dan guru menutup pembelajaran IPA untuk hari itu.

b) Pertemuan kedua siklus I

Pertemuan kedua siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Maret 2014, sesuai jadwal mata pelajaran IPA. Pada pertemuan kali ini, guru akan membahas materi kenampakan di bumi yakni erosi, abrasi dan angin. Pembelajarannya masih sama yakni masih menggunakan metode *quick on the draw*.

(1) Kegiatan awal

Pada pertemuan kedua ini pelajaran IPA dilaksanakan setelah jam istirahat pertama yakni jam ke empat dan kelima. Seperti pada pertemuan pertama, guru memulai pembelajaran IPA dengan memberikan salam kepada semua siswa kemudian guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak-anak siapa yang sudah melaksanakan tugas dari ibu guru kemarin?” nah setelah kalian membaca, tentunya kalian tau apa yang dimaksud erosi itu?”kemudian

guru meluruskan berbagai macam jawaban dari siswa dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menjelaskan dampak erosi bagi makhluk hidup dengan benar.

(2) Kegiatan inti

(a) Tahap persiapan *quick on the draw*

Pada tahap persiapan kali ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama yakni guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* yang akan dilaksanakan. Guru memulai kegiatan tersebut dengan menyiapkan tumpukan kartu yang berbeda warnanya untuk setiap kelompoknya (lihat lampiran halaman 201, gambar 1). Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa. Disini peneliti membantu guru dalam menyiapkan dan membagi siswa dalam kelompok. Kemudian guru dibantu peneliti membagikan bahan materi yang akan disampaikan dimana setiap siswa mendapatkan bahan materi tersebut. Sebelum guru memulai permainan, guru menjelaskan terlebih dahulu peraturan yang harus ditaati siswa selama mengikuti permainan tersebut dibantu oleh peneliti (lihat lampiran halaman 202, gambar 2). Guru dan peneliti juga menyediakan tempat dan alat untuk percobaan berupa lahan yang bertanah, air dan gayung.

(b) Tahap pelaksanaan *quick on the draw*

Pada tahap pelaksanaan *quick on the draw* ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan *quick on the draw* pada pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama guru menyampaikan materi penampakan di bumi yakni air pasang dan surut yang dipengaruhi oleh cahaya bulan sedangkan untuk pertemuan kedua ini guru membahas penampakan di bumi yang meliputi erosi, abrasi dan angin. Sebelum mengambil soal, semua siswa diajak keluar kelas untuk melakukan percobaan erosi sesuai materi yang dijelaskan guru. Guru dibantu peneliti membimbing siswa untuk melakukan tahap demi tahap percobaan tersebut. Di halaman sekolah siswa melakukan percobaan masih sesuai kelompoknya. Siswa menggundukkan tanah dan menyiramnya dengan air yang telah disediakan. Selama proses penyiraman anggota kelompok yang lain mengamati percobaan tersebut, namun jika ada siswa yang ingin melakukannya dipersilahkan juga (lihat lampiran halaman 204, gambar 5). Setelah semua siswa melakukan percobaan, siswa diajak kembali ke kelas dan duduk sesuai kelompok yang telah dibuat sebelumnya. Setelah semua siswa siap, guru memulai permainan dengan masing-masing kelompok mewakilkan anggotanya yang bernomor satu maju kedepan kelas untuk mengambil soal pertama (lihat lampiran halaman 206, gambar 3). Kelompok yang mendapat soal mengenai percobaan tidak lagi melakukannya karena sudah dilakukan bersama-sama tadi sebelum melakukan permainan ini sehingga siswa

hanya menjawab soal dibawahnya berupa laporan hasil percobaan (lihat lampiran halaman 210, gambar 13). Setelah selesai menulis laporan siswa yang bernomor 2 maju mengumpulkan jawaban untuk diperiksa oleh guru. Jika jawaban dibenarkan oleh guru, siswa bernomor 2 tersebut bisa mengambil soal selanjutnya hingga tumpukan kartu habis sesuai nomor urut siswa dalam kelompok tersebut (lihat lampiran halaman 207, gambar 9). Pada permainan kali ini siswa sudah cukup baik dalam melakukannya. Hal ini terlihat dengan tidak adanya kesalahan dari siswa yang mengambil maupun mengumpulkan jawaban ke guru. Kelompok yang pertama menyelesaikan tumpukan kartu soal dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini.

(c) Tahap tindak lanjut *quick on the draw*

Tahap tindak lanjut pada pertemuan ini dilakukan guru dengan membahas semua pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Guru menunjuk salah satu siswa dari kelompok pertama untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu siswa dari kelompok lain untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya sampai soal terjawab semuanya dengan baik (lihat lampiran halaman 208, gambar 10). Guru juga menerangkan makna percobaan yang telah dilakukan bersama-sama tadi yakni mengenai erosi. Kemudian guru membagikan reward berupa stiker untuk kelompok yang menang dalam permainan ini (lihat lampiran hal

208, gambar 11). Setelah selesai membagikan stiker, guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang belum jelas untuk bertanya. Semua siswa dianggap sudah paham karena tidak ada pertanyaan dan guru menanyakan kembali materi yang telah disampaikan sambil menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Pertanyaan itu diantaranya “anak-anak, kalian tadi sudah melakukan percobaan, nah siapa yang mau menjelaskan hasil percobaannya tadi?”, Banyak siswa yang berebut dan mengacungkan tangan untuk menjawabnya namun guru hanya menunjuk salah satu saja. “Erosi terjadi karena tanah yang gundul bu, kalau tanah yang gundul banyak maka erosi yang besar dapat terjadi”. Guru membenarkan jawaban tersebut kemudian melanjutkan pertanyaan-pertanyaan lain yang berkaitan dengan abrasi dan angin.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir pertemuan kedua ini juga tidak jauh berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Guru melakukan refleksi bersama siswa dengan membahas permainan *quick on the draw* yang telah dilakukan. Selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa PR yakni membaca materi selanjutnya (api/kebakaran) dan guru menutup pembelajaran IPA untuk hari itu.

c) Pertemuan ketiga siklus I

Pertemuan ketiga siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Maret 2014, sesuai jadwal mata pelajaran IPA. Pada pertemuan kali ini, guru akan membahas materi kenampakan di bumi yakni kebakaran.

Pembelajarannya masih sama yakni masih menggunakan metode *quick on the draw*.

(1) Kegiatan awal

Pada pertemuan ketiga ini pelajaran IPA dilaksanakan setelah jam istirahat pertama yakni jam ke empat dan kelima. Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru memulai pembelajaran IPA dengan memberikan salam kepada semua siswa kemudian guru melakukan apersepsi dengan guru menanyakan “Anak-anak apa yang dapat menyebabkan kebakaran?” kemudian guru meluruskan berbagai macam jawaban siswadan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menjelaskan dampak kebakaran hutan bagi mahluk hidup dengan benar.

(2) Kegiatan inti

(a) Tahap persiapan *quick on the draw*

Pada tahap persiapan kali ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama yakni guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* yang akan dilaksanakan. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan tumpukan kartu soal yang berbeda warnanya untuk setiap kelompoknya (lihat lampiran halaman 201, gambar 1). Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa. Disini peneliti

membantu guru dalam menyiapkan dan membagi siswa dalam kelompok. Kemudian guru dibantu peneliti membagikan bahan materi yang akan disampaikan dimana setiap siswa mendapatkan bahan materi tersebut. Sebelum guru memulai permainan, guru menjelaskan terlebih dahulu peraturan yang harus ditaati siswa selama mengikuti permainan tersebut yang dibantu oleh peneliti (lihat lampiran halaman 202, gambar 2). Pertemuan ketiga ini ada perbedaan sedikit dengan pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ketiga ini tidak ada percobaan sehingga siswa hanya melakukan permainan saja dan menyelesaikan soal tersebut.

(b) Tahap pelaksanaan *quick on the draw*

Pada tahap pelaksanaan *quick on the draw* ini tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan *quick on the draw* pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ketiga ini guru membahas penampakan di bumi yang yakni kebakaran. Setelah semua siswa siap, guru memulai permainan dengan masing-masing kelompok mewakili anggotanya yang bernomor satu maju kedepan kelas untuk mengambil soal pertama. Setelah selesai menjawab soal pertama, siswa yang bernomor 2 maju mengumpulkan jawaban untuk diperiksa oleh guru (lihat lampiran halaman 202, gambar 3). Jika jawaban dibenarkan oleh guru, siswa bernomor 2 tersebut bisa mengambil soal selanjutnya sampai tumpukan kartu habis sesuai nomor urut siswa dalam kelompok tersebut. Pada permainan kali ini siswa sudah cukup baik dalam

melakukannya. Masing kelompok sudah baik dalam melakukan permainan tersebut. Antusias siswa juga semakin meningkat dari pertemuan pertama kedua dan ketiga ini (lihat lampiran halaman 210, gambar 13). Kelompok yang pertama menyelesaikan tumpukan kartu soal dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini.

(c) Tahap tindak lanjut *quick on the draw*

Tahap tindak lanjut pada pertemuan ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Guru membahas semua pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Guru menunjuk salah satu siswa dari kelompok pertama untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu siswa dari kelompok lain untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya sampai soal terjawab semuanya dengan baik. Kemudian guru membagikan reward berupa stiker untuk kelompok yang menang dalam permainan ini. Setelah selesai membagikan stiker, guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang belum jelas untuk bertanya. Semua siswa dianggap sudah paham karena tidak ada pertanyaan dan guru menanyakan kembali materi yang telah disampaikan sambil menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Pertanyaan itu diantaranya “anak-anak, siapa yang tahu kerugian akibat terjadinya kebakaran hutan?”, Banyak siswa yang berebut dan mengacungkan tangan untuk menjawabnya namun guru hanya menunjuk salah satu saja. “Hewan banyak yang mati karena

kehilangan tempat tinggal, lahan menjadi rusak bu”. Guru membenarkan jawaban tersebut dan melanjutkan pertanyaan lagi “ apa lagi anak-anak, siap yang mau menambahi jawaban dari Arifin?”. Siswa linpun menjawab “asapnya merugikan manusia bu, klo hujan deras dapat menimbulkan banjir bandang“. Guru membenarkan jawaban tersebut dan melanjutkan ke langkah berikutnya.

(3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir pertemuan ketiga ini juga tidak jauh berbeda dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Guru melakukan refleksi bersama siswa dengan membahas permainan *quick on the draw* yang telah dilakukan. Selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa PR yakni membaca materi selanjutnya (api/kebakaran) dan guru menutup pembelajaran IPA.

d) Pertemuan keempat siklus I

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jum’at tanggal 28 Maret 2014. Pada pertemuan keempat ini guru hanya melakukan evaluasi siklus I untuk mengukur pemahaman siswa dari materi yang sudah disampaikan sebelumnya yakni pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga (lihat lampiran halaman 211, gambar 14). Evaluasi dilakukan pada pertemuan keempat karena pada saat mengerjakanya dibutuhkan waktu yang lama dan metode *quick on the draw* juga membutuhkan waktu yang lama juga sehingga jika dilakukan disetiap pertmuan waktunya tidak memungkinkan. Evalusi dilakukan dengan jumlah soal 25 butir berupa

pilihan ganda. Secara keseluruhan pada siklus I ini sudah mengalami peningkatan walaupun masih ada 9 siswa yang belum mencapai KKM. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sudah mengalami peningkatan dari 65,80 menjadi 71,15, sedangkan persentase ketuntasan minimal siswa dari 38,09 % menjadi 57,14 %. Rata-rata nilai tersebut dapat dikelompokkan dalam kategori baik. Siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 12 siswa dari 21 siswa (lihat lampiran halaman 184), sehingga pembelajaran IPA melalui metode *quick on the draw* pada siklus I dikatakan cukup berhasil, namun hasil belajar yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan yakni 75 % nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal sehingga perlu diadakan tindakan lanjutan berupa siklus II

3) Pengamatan atau Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran atau pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPA berlangsung. Dalam observasi penelitian ini, peneliti dibantu seorang observer pendamping berinisial MS. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat atau disiapkan sebelumnya.

(a) Observasi siswa pada siklus I

(1) Pertemuan pertama

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada pertemuan pertama, indikator keaktifan siswa dalam memperhatikan masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi masih ada beberapa siswa yang asyik bermain dengan teman sebangkunya maupun bermain sendiri.

Hasil observasi pada indikator keaktifan mengerjakan soal sudah nampak baik walaupun masih ada satu dua siswa yang malas-malasan dan mengandalkan anggota kelompok yang lain. Terkadang ada juga siswa yang berani menegurnya agar ia membantu mengerjakan soal karena permainan ini membutuhkan kerja kelompok. Sehingga hal ini akan membantu siswa agar lebih semangat dalam mengerjakan soal tanpa tanpa mengandalkan anggota yang lain.

Hasil observasi pada keaktifan bekerjasama menunjukkan bahwa siswa sudah mampu bekerjasama dalam melaksanakan tugas. Siswa sudah bisa melakukan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* dengan baik. Hal ini terlihat ketika siswa lain mengambil soal, siswa yang duduk bersama kelompoknya membaca materi untuk menjawab soal berikutnya dan bergiliran berbagi tugas antara menulis, membaca, mengambil soal, dan mengumpulkannya kembali. Namun belum semua siswa dapat bekerjasama dengan baik karena masih ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan.

Hasil observasi pada keaktifan mengajukan pertanyaan atau bertanya menunjukkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran siswa hanya satu dua siswa yang berani bertanya mengenai materi yang disampaikan guru. Siswa lebih banyak pasif dan bermain sendiri.

Hasil observasi pada keaktifan menjawab pertanyaan sudah terlihat baik. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang berusaha menjawabnya walaupun kadang ada satu dua siswa yang menjawab asal atau diluar materi.

(2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tidaklah jauh berbeda dengan pertemuan pertama. Pada indikator keaktifan siswa dalam memperhatikan sudah mengalami peningkatan. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi hanya satu dua siswa yang asyik bermain dengan teman sebangkunya.

Hasil observasi pada indikator keaktifan mengerjakan soal sudah cukup baik. Siswa sudah memahami tugasnya dalam menyelesaikan kartu soal. Sehingga masing-masing siswa tidak mengandalkan temannya lagi untuk menjawab soal.

Hasil observasi pada keaktifan bekerjasama menunjukan bahwa siswa sudah mampu bekerjasama dalam melaksanakan tugas. Hal ini terlihat ketika siswa lain mengambil soal, siswa yang duduk bersama kelompoknya membaca materi untuk menjawab soal berikutnya dan

bergiliran berbagi tugas antara menulis, membaca, mengambil soal, dan mengumpulkannya kembali. Namun belum semua siswa dapat bekerjasama dengan baik karena masih ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan.

Hasil observasi pada keaktifan mengajukan pertanyaan atau bertanya sudah menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran ada beberapa siswa yang sudah berani bertanya mengenai materi yang disampaikan guru. Walaupun masih ada siswa pasif dan bermain sendiri.

Hasil observasi pada keaktifan menjawab pertanyaan sudah baik. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa mengangkat tangan untuk menjawabnya walaupun kadang ada satu dua siswa yang menjawab asal atau diluar materi.

(3) Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sudah mengalami peningkatan yang cukup baik dari pertemuan pertama dan kedua. Pada indikator keaktifan siswa dalam memperhatikan siswa sudah banyak yang memperhatikan penjelasan guru dan memperhatikan instruksi guru. Hanya sesekali ada satu atau dua siswa yang asyik bermain, namun itu tidaklah lama.

Hasil observasi pada indikator keaktifan mengerjakan soal juga sudah baik. Siswa sudah memahami tugasnya dalam menyelesaikan kartu soal. Sehingga masing-masing siswa tidak mengandalkan temannya lagi

untuk menjawab soal. Siswa bekerjasama dalam mengerjakan soal-soal di dalam kartu untuk menjadi pemenang dalam permainan.

Hasil observasi pada keaktifan bekerjasama menunjukkan bahwa siswa sudah mampu bekerjasama dalam melaksanakan tugas. Hal ini terlihat ketika siswa lain mengambil soal, siswa yang duduk bersama kelompoknya membaca materi untuk menjawab soal berikutnya dan bergiliran berbagi tugas antara menulis, membaca, mengambil soal, dan mengumpulkannya kembali. Siswa tidak lagi mengandalkan teman yang lain dalam menyelesaikan pertanyaan.

Hasil observasi pada keaktifan mengajukan pertanyaan atau bertanya masih sama seperti pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran ada beberapa siswa yang sudah berani bertanya mengenai materi yang disampaikan guru. Walaupun masih ada siswa pasif dan bermain sendiri.

Hasil observasi pada keaktifan menjawab pertanyaan sudah baik. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa mengangkat tangan untuk menjawabnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus I didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

| No | Aspek yang diamati | Jumlah siswa | Persentase |
|-----------|--|--------------|------------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | 12 | 57,14 % |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | 11 | 52,38 % |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | 15 | 71,42 % |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya | 10 | 47,61 % |
| 5 | Keaktifan menjawab pertanyaan | 14 | 66,66% |
| Jumlah | | | 295,21% |
| Rata-rata | | | 59,042% |

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diadakan tindakan. Walaupun ada kenaikan dari sebelum diadakannya tindakan, namun masih banyak kekurangan. Hal ini terlihat dari persentase dari masing-masing aspek keaktifan maupun dari rata-rata masih dibawah kriteria yakni 75%. Hal ini menandakan pula bahwa keaktifan siswa belum optimal saat proses pembelajaran berlangsung.

(b) Observasi Guru pada Siklus I

(1) Pertemuan pertama

Hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama ini persiapan guru dalam memulai pembelajaran sudah bagus yakni guru sudah menyiapkan RPP, menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran. Guru dalam menyiapkan semuanya tersebut juga dibantu oleh peneliti.

Guru dalam mengelola waktu juga sudah bagus. Hal ini terlihat ketika guru memulai pembelajaran tepat pada waktunya yakni pada jam

pertama dan kedua serta penggunaan waktu oleh guru juga efisien karena sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pada tahap apersepsi guru sudah melaksanakan dengan baik yakni mendorong siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang akan dibahas. Guru menggali potensi siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk memancing agar siswa menjawabnya.

Dalam menyampaikan materi guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik karena guru bersama peneliti telah menyiapkan alat atau media pembelajaran untuk percobaan yakni senter dan globe. Alat-alat tersebut digunakan untuk mengetahui peristiwa pasang dan surut. Siswa juga dilibatkan langsung dalam percobaan ini. Semua kelompok harus mengikuti percobaan ini agar semua siswa dapat memahami bagaimana terjadinya pasang dan surut. Guru menyampaikan materi sudah sesuai dengan RPP yakni sumber daya alam yang meliputi jenis, sifat dan asalnya.

Pada aspek penggunaan alat peraga, media dan metode secara umum sudah dilakukan oleh guru. Pertama-tama guru membagi siswa dalam kelompok untuk mempermudah melaksanakan permainan maupun percobaan. Alat yang digunakan yakni seperti yang dipaparkan diatas yang berupa globe dan senter. Alat atau media tersebut digunakan oleh guru sebagai alat percobaan siswa untuk mengetahui terjadinya peristiwa pasang dan surut. Semua siswa terlibat langsung dalam percobaan dan pengamatan tersebut. Pada saat melakukan percobaan

guru tidak membimbing siswa karena guru hanya menjelaskan aturan melaksanakan pembelajaran dengan metode *quick on the draw*.

Pada aspek menggali pengetahuan siswa, guru belum sepenuhnya mendorong terjadinya tukar pendapat antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga siswa banyak yang pasif dan ramai sendiri.

Perhatian guru kepada semua siswa belum sepenuhnya terlaksana. Hal ini dapat terlihat ketika guru hanya menunjuk siswa yang pandai dan siswa yang ramai, sedangkan untuk siswa yang pendiam jarang ditunjuk sehingga perhatian guru tidak kepada semua siswa.

Setelah siswa selesai menjawab semua kartu yang berisi soal, guru memberikan reward bagi pemenangnya berupa stiker. Namun untuk siswa yang belum berhasil guru tidak memberikan semangat atau dorongan agar yang belum berhasil dapat berhasil.

Sebelum pembelajaran diakhiri, guru bersama siswa membuat kesimpulan bersama-sama melalui pertanyaan-pertanyaan. Guru juga memberikan tugas kepada siswa yakni membaca materi selanjutnya yaitu kenampakan di bumi yang meliputi erosi, abrasi dan angin. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam.

(2) Pertemuan kedua

Hasil observasi pada pertemuan kedua ini persiapan guru dalam memulai pembelajaran sudah bagus yakni guru sudah menyiapkan RPP, menyampikan tujuan pembelajaran serta menyiapkan ruang, alat dan

media pembelajaran. Guru dalam menyiapkan semuanya tersebut juga dibantu oleh peneliti.

Guru dalam mengelola waktu juga sudah bagus. Hal ini terlihat ketika guru memulai pembelajaran tepat pada waktunya yakni pada jam ketiga dan keempat serta penggunaan waktu oleh guru juga efisien karena sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pada tahap apersepsi guru sudah mendorong siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang akan dibahas sehingga sudah ada beberapa siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Dalam menyampaikan materi guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik karena guru bersama peneliti telah menyiapkan alat atau media pembelajaran untuk percobaan yakni berupa lahan, tanah, air dan gayung. Alat-alat tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana erosi dapat terjadi. Guru menyampaikan materi sudah sesuai dengan RPP yakni penampakan di bumi berupa erosi, abrasi dan angin.

Pada aspek penggunaan alat peraga, media dan metode secara umum sudah dilakukan oleh guru. Sebelum melakukan percobaan guru membagi siswa dalam bentuk kelompok. Guru juga sudah menggunakan alat, media dan metode sesuai dengan materi yakni penampakan di bumi. Alat yang digunakan yakni seperti yang dipaparkan diatas yang berupa lahan, tanah, air dan gayung. Alat atau

media tersebut digunakan oleh guru sebagai alat percobaan siswa untuk mengetahui terjadinya erosi. Semua siswa terlibat langsung dalam percobaan dan pengamatan tersebut. Sebelum melaksanakan percobaan dan pengamatan tersendiri, guru terlebih dahulu memberikan arahan langkah-langkah dalam percobaan tersebut.

Pada aspek menggali pengetahuan siswa, guru sudah mendorong terjadinya tukar pendapat antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga siswa sudah aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Perhatian guru kepada semua siswa secara umum sudah baik. Hal ini terlihat ketika guru menunjuk siswa tidak pilih-pilih, baik yang pendiam, ramai dan pandai semua diberikan kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya.

Setelah siswa selesai menjawab semua kartu yang berisi soal, guru memberikan reward bagi pemenangnya berupa stiker. Guru juga memberikan dorongan dan semangat kepada siswa yang belum berhasil untuk lebih giat belajar agar dapat berhasil dipertemuan selanjutnya.

Sebelum pembelajaran diakhiri, guru bersama siswa membuat kesimpulan bersama-sama melalui pertanyaan-pertanyaan. Guru juga memberikan tugas kepada siswa yakni membaca materi selanjutnya yaitu kenampakan di bumi yang meliputi kebakaran. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam.

(3) Pertemuan ketiga

Hasil observasi pada pertemuan ketiga ini persiapan guru dalam memulai pembelajaran sudah bagus yakni guru sudah menyiapkan RPP, menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran. Guru dalam menyiapkan semuanya tersebut juga dibantu oleh peneliti.

Guru dalam mengelola waktu juga sudah bagus. Hal ini terlihat ketika guru memulai pembelajaran tepat pada waktunya yakni pada jam ketiga dan keempat serta penggunaan waktu oleh guru juga efisien karena sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pada tahap apersepsi guru sudah mendorong siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang akan dibahas sehingga sudah banyak siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Dalam menyampaikan materi guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik yakni dengan menggunakan *game* berupa *quick on the draw*. Guru menyampaikan materi sudah sesuai dengan RPP yakni kenampakan di bumi berupa kebakaran.

Pada aspek penggunaan alat peraga, media dan metode secara umum sudah dilakukan oleh guru. Namun pada pertemuan ketiga ini tidak ada percobaan sehingga siswa hanya melakukan *game* yang telah disiapkan oleh guru dengan peneliti yakni *quick on the draw*.

Pada aspek menggali pengetahuan siswa, guru sudah mendorong terjadinya tukar pendapat antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga sudah ada beberapa siswa aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Perhatian guru kepada semua siswa secara umum sudah baik. Hal ini terlihat ketika guru menunjuk siswa tidak pilih-pilih, baik yang pendiam, ramai dan pandai semua diberikan kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya.

Setelah siswa selesai menjawab semua kartu yang berisi soal, guru memberikan reward bagi pemenangnya yang berupa stiker. Guru juga memberikan dorongan dan semangat kepada siswa yang belum berhasil untuk lebih giat belajar agar dapat berhasil dipertemuan selanjutnya.

Sebelum pembelajaran diakhiri, guru bersama siswa membuat kesimpulan bersama-sama melalui pertanyaan-pertanyaan. Guru juga memberikan tugas kepada siswa yakni membaca materi selanjutnya yaitu kenampakan di bumi yang meliputi kebakaran. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui tabel keberhasilan guru dalam mengajar menggunakan metode *quick on the draw* di bawah ini:

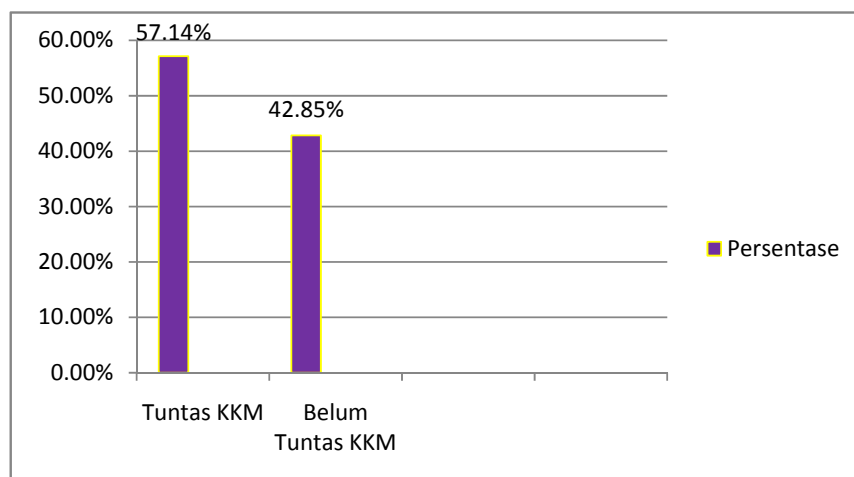
Tabel 4. Data Hasil Observasi Guru Pada Siklus I

| | Pertemuan I | Pertemuan II | Pertemuan III |
|------------|--------------------|---------------------|----------------------|
| Jumlah | 16 | 22 | 22 |
| Persentase | 72,73% | 100% | 100% |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw* mengalami peningkatan dari pertemuan I hingga pertemuan ke III. Pada pertemuan kesatu persentase guru menggunakan metode *quick on the draw* hanya 72,73% dikarenakan pada pertemuan ini merupakan pengalaman awal atau pengalaman pertama guru menggunakan metode *quick on the draw* sehingga masih banyak kekurangan-kekurangan. Pada pertemuan kedua dan ketiga guru sudah memahami bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw* dengan baik sehingga pada pertemuan kedua dan ketiga persentasenya mengalami kenaikan menjadi 100%. Melalui pembelajaran yang dilaksanakan guru tersebut, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dan histogram berikut ini :

Tabel 5. Data Hasil Evaluasi Siklus I

| | | Siswa Mencapai KKM | Siswa Belum Mencapai KKM |
|------------|-------|--------------------|--------------------------|
| Jumlah | | 12 | 9 |
| Rata-rata | 71,15 | - | - |
| Persentase | | 57,14 % | 42,85 % |



Gambar 1.
Histogram Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat dilihat bahwa siswa yang telah mencapai KKM ada 12 siswa sehingga diperoleh persentase sebesar 57,14%. Hal ini membuktikan bahwa metode *quick on the draw* yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran sudah cukup berhasil karena dari 21 siswa hanya 9 siswa yang belum tuntas.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan, evaluasi dan diskusi dengan guru kelas, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam melakukan tindakan selanjutnya agar kualitas dalam pembelajaran IPA melalui metode *quick on the draw* dapat meningkat.

Secara kualitas pelaksanaan proses pembelajaran IPA melalui metode *quick on the draw* mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi atau keadaan pada saat pelaksanaan tindakan di siklus I yaitu siswa terlihat antusias ketika mengikuti pembelajaran IPA dengan

menggunakan metode *quick on the draw*. Hal ini ditunjukkan dengan antusias siswa dalam melakukan permainan, melakukan percobaan, menjawab soal dan bertanya maupun menjawab pertanyaan guru secara langsung. Siswa juga mengalami peningkatan dalam hal memperhatikan penjelasan guru. Namun demikian masih ada kekurangan yang harus diperbaiki di siklus kedua, yaitu sebagai berikut.

- a) Berdasarkan hasil evaluasi masih ada 9 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga persentase pencapaian KKM baru 57,14% sementara yang ditargetkan dalam penelitian adalah 75% siswa sudah bisa mencapai KKM.
 - b) Siswa kurang maksimal saat melakukan proses pembelajaran melalui metode *quick on the draw*. Masih ada siswa yang mengandalkan temannya untuk mengerjakan soal sehingga kerjasama antar anggota kelompok masih kurang.
 - c) Perhatian siswa juga masih belum maksimal karena masih ada satu atau dua anak yang kadang asyik bermain sendiri.
- Kekurangan-kekurangan tersebut akan diperbaiki pada Siklus II seperti yang tercantum dalam tabel 6 berikut ini :

Tabel 6. Hasil Refleksi Siklus I dan Perbaikan Siklus II

| Siklus I | Perbaikan Siklus II |
|--|--|
| Ada 9 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) | Guru dan peneliti berusaha memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>quick on the draw</i> dan juga menyiapkan benda-benda yang dapat menarik keaktifan siswa sehingga jika keaktifan siswa meningkat maka hasil pembelajaran pun akan ikut meningkat. Benda-benda tersebut diantaranya benda-benda yang termasuk Sumber Daya Alam yang meliputi (beras, tempe, gula, kayu, jamu, pasir, sabit, perak, kabel, bensin, susu, dan telur) |
| Siklus I | Perbaikan Siklus II |
| Siswa kurang maksimal saat melakukan proses pembelajaran melalui metode <i>quick on the draw</i> . | Guru dan Peneliti bersama-sama menjelaskan lagi bagaimana metode <i>quick on the draw</i> itu dilaksanakan sehingga masing-masing siswa akan lebih paham. Siswa juga akan lebih mempunyai rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan soal-soal yang telah disiapkan guru sehingga siswa tidak mengandalkn temannya untuk mengerjakan soal. Hal ini juga akan menumbuhkan kerjasama yang baik antar anggota kelompok. |
| Perhatian siswa juga masih belum maksimal | Guru harus lebih berani menegur siswa yang ramai sendiri saat pembelajaran sehingga kelas akan lebih kondusif. |

Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah angka rata-rata kelas 71,15 dan persentase ketuntasan individu sebesar 57,14%, akan tetapi hasil belajar pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 75% nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Untuk hasil pengamatan juga belum maksimal karena masih banyak siswa yang pasif. Hal ini dapat dilihat dari persentase masing-masing aspek keaktifan yang masih dibawah 75% dan untuk rata-rata pada aspek keaktifan ini juga masih kurang dari 75% yakni hanya 59,042% sehingga perlu diadakan tindakan lanjutan pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan tindakan

Siklus II diadakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I yang belum mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian. Pada siklus II peneliti bersama guru juga merancang desain pembelajaran melalui metode *quick on the draw* dengan materi sumber daya alam. Pada siklus II ini terdiri dari tiga kali pertemuan karena materi diperkirakan akan selesai dengan tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama materi yang dibahas adalah jenis, sifat dan asal sumber daya alam, sedangkan pertemuan kedua materi yang dibahas adalah hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dan pada pertemuan ketiga akan diadakan evaluasi siklus II. Pada siklus II ini peneliti juga menyiapkan RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal-soal evaluasi. Pada siklus II ini RPP yang dibuat tidaklah jauh berbeda dengan siklus I, karena proses pembelajaran pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik, hanya saja keaktifan siswa dirasa masih kurang sehingga pada siklus II ini lebih difokuskan lagi agar siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran IPA sehingga semua aspek keaktifan maupun hasil belajar siswa dapat meningkat.

2) Pelaksanaan tindakan

a) Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 11 April 2014 dengan materi jenis, sifat dan asal sumber daya alam.

Pembelajaran dilaksanakan pada jam pertama dan kedua dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Guru sebagai pengajar sedangkan peneliti sebagai observer dan dibantu seorang observer pendamping (lihat lampiran halaman 205, gambar 6).

(1) Kegiatan awal

Guru memulai pembelajaran IPA dengan memberikan salam kepada semua siswa kemudian guru melakukan apersepsi dengan guru menanyakan “anak-anak siapa yang tau tempe dan tahu terbuat dari apa?” kemudian guru meluruskan berbagai jawaban siswa dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menggolongkan sumber daya alam sesuai jenis-jenis (hayati, non hayati, dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui) dengan benar, memberi berbagai contoh sumber daya alam menurut jenisnya dengan benar, dan menggolongkan benda menurut asalnya, misalnya daging dari hewan, logam dari mineral, meja atau kursi dari kayu dengan benar.

(2) Kegiatan inti

(a) Tahap persiapan *quick on the draw*

Pada tahap persiapan dimulai dengan guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* yang akan dilaksanakan. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan

menyiapkan tumpukan kartu soal yang berbeda warnanya untuk setiap kelompoknya (lihat lampiran halaman 201, gambar 1). Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa. Disini peneliti membantu guru dalam menyiapkan dan membagi siswa dalam kelompok. Peneliti menyiapkan alat atau media yang akan digunakan siswa dalam proses pembelajaran yang berupa beras, tempe, gula, kayu, jamu, susu, telur, air, tanah, pasir, kerikil, sabit, perak, kabel dan bensin (lihat lampiran halaman 205, gambar 7). Kemudian guru dibantu peneliti membagikan bahan materi yang akan disampaikan dimana setiap siswa mendapatkan bahan materi tersebut. Sebelum guru memulai permainan, guru menjelaskan terlebih dahulu peraturan yang harus ditaati siswa selama mengikuti permainan tersebut yang dibantu oleh peneliti (lihat lampiran halaman 202, gambar 2).

(b) Tahap pelaksanaan *quick on the draw*

Pada pertemuan pertama ini guru menyampaikan materi tentang jenis, sifat dan asal sumber daya alam. Masing-masing kelompok mewakili anggotanya yang bernomor satu maju kedepan kelas untuk mengambil soal pertama. Kelompok yang mendapat soal untuk melakukan pengamatan, semua anggotanya harus melakukan pengamatan agar semua siswa dapat membedakan jenis, sifat dan asal sumber daya alam (lihat lampiran halaman 208, gambar 8). Peneliti mendampingi siswa dalam melakukan pengamatan sedangkan guru memeriksa jawaban kelompok lain. Setelah melakukan pengamatan siswa duduk

kembali ke meja kelompoknya untuk mengerjakan soal dibawahnya yang berupa laporan hasil pengamatan (lihat lampiran halaman 210, gambar 13). Setelah selesai menulis jawaban siswa yang bernomor 2 maju mengumpulkan jawaban untuk diperiksa oleh guru (lihat lampiran hal 207, gambar 9). Jika jawaban dibenarkan oleh guru, siswa bernomor 2 tersebut bisa mengambil soal selanjutnya hingga tumpukan kartu habis sesuai nomor urut siswa dalam kelompok tersebut. Pada siklus II pertemuan pertama, pemahaman siswa sudah meningkat. Hal ini terlihat dengan sedikit sekali yang melakukan kesalahan dalam permainan. Siswa sudah paham siap yang bertugas mengambil dan mengumpulkan jawaban. Kelompok yang pertama menyelesaikan tumpukan kartu soal dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini.

(c) Tahap tindak lanjut *quick on the draw*

Pada tahap tindak lanjut, guru membahas semua pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Guru menunjuk salah satu siswa dari kelompok pertama untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu siswa dari kelompok lain untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya sampai soal terjawab semuanya dengan baik (lihat lampiran halaman 208, gambar 10). Guru menunjukkan alat-alat atau media yang sudah tersedia sesuai dengan jenis, sifat dan asal sumber daya alamnya di depan kelas.

Guru membagikan reward berupa stiker untuk kelompok yang menang dalam permainan (lihat lampiran halaman 208, gambar 11). Setelah selesai membagikan stiker, guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang belum jelas untuk bertanya. Semua siswa dianggap sudah paham karena tidak ada pertanyaan dan guru menanyakan kembali materi yang telah disampaikan sambil membuat kesimpulan bersama siswa. Pertanyaan itu diantaranya “nah, tadi kita belajar apa anak-anak?”, siswa menjawab “sumber daya alam bu”, guru kembali menjawab “iya anak-anak, nah siapa yang tahu asal sumber daya alam itu darimana saja dan contohnya apa saja?”. Banyak siswa yang berebut dan mengacungkan tangan untuk menjawabnya namun guru hanya menunjuk satu dua anak saja yang dirasa kurang memahami materi. Kemudian guru melanjutkan langkah pembelajaran selanjutnya.

(3) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan refleksi bersama siswa dengan membahas permainan *quick on the draw* yang telah dilakukan. Selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa PR yakni membaca materi selanjutnya (hubungan sumber daya alam dengan lingkungan) dan guru menutup pembelajaran IPA.

b) Pertemuan kedua siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 April 2014 dengan materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. Pembelajaran dilaksanakan pada jam keempat dan kelima

atau setelah istirahat pertama dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Guru masih sama yakni sebagai pengajar sedangkan peneliti sebagai observer yang dibantu observer pendamping.

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal yang dilakukan guru pada pertemuan kedua ini tidaklah jauh berbeda dengan pertemuan pertama. Guru memulai pembelajaran IPA dengan memberikan salam kepada semua siswa kemudian guru melakukan apersepsi dengan bertanya “Anak-anak siapa yang pernah membuang sampah di sungai?”, “apa akibatnya jika semua siswa dikelas ini membuang sampah di sungai?” kemudian guru meluruskan berbagai macam jawaban siswa dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yakni menjelaskan hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dengan benar.

(2) Kegiatan inti

(a) Tahap persiapan *quick on the draw*

Pada tahap persiapan dimulai dengan guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran, dilanjutkan dengan guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* yang akan dilaksanakan dibantu oleh peneliti. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan tumpukan kartu soal yang berbeda warnanya untuk setiap kelompoknya (lihat lampiran halaman 201, gambar 1). Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dimana satu

kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa. Disini peneliti membantu guru dalam menyiapkan dan membagi siswa dalam kelompok. Pada pertemuan kedua siswa tidak melakukan percobaan maupun pengamatan, jadi siswa hanya bertugas menyelesaikan semua soal yang tertera di dalam kartu soal yang telah disediakan guru. Siswa hanya ditugaskan untuk keluar kelas menghirup udara di halaman sekolah dan melaporkan hasilnya. Kemudian guru dibantu peneliti membagikan bahan materi yang akan disampaikan dimana setiap siswa mendapatkan bahan materi tersebut. Sebelum guru memulai permainan, guru menjelaskan terlebih dahulu peraturan yang harus ditaati siswa selama mengikuti permainan tersebut yang dibantu oleh peneliti (lihat lampiran halaman 202, gambar 2).

(b) Tahap pelaksanaan *quick on the draw*

Pada pertemuan pertama ini guru menyampaikan materi tentang hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. Masing-masing kelompok mewakili anggotanya yang bernomor satu maju kedepan kelas untuk mengambil soal pertama. Kelompok yang mendapat soal untuk keluar kelas, semua anggotanya harus keluar kelas agar semua siswa dapat membedakan sumber daya alam yang tercemar dan tidak tercemar (lihat lampiran halaman 213, gambar 12). Peneliti mendampingi siswa dalam kegiatan diluar kelas. Setelah selesai siswa duduk kembali ke meja kelompoknya untuk mengerjakan soal dibawahnya yang berupa laporan (lihat lampiran halaman 210, gambar

13). Setelah selesai menulis jawaban siswa yang bernomor 2 maju mengumpulkan jawaban untuk diperiksa oleh guru (lihat lampiran halaman 207, gambar 9). Jika jawaban dibenarkan oleh guru, siswa bernomor 2 tersebut bisa mengambil soal selanjutnya hingga tumpukan kartu habis sesuai nomor urut siswa dalam kelompok tersebut. Pada siklus II pertemuan kedua secara umum sudah baik, pemahaman siswa semakin meningkat. Hal ini terlihat dengan tidak adanya kesalahan yang dilakukan siswa dalam permainan. Siswa sudah paham siapa yang bertugas mengambil dan mengumpulkan jawaban. Kelompok yang pertama menyelesaikan tumpukan kartu soal dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan.

(c) Tahap tindak lanjut *quick on the draw*

Pada tahap tindak lanjut, guru membahas semua pertanyaan yang terdapat di dalam kartu. Guru menunjuk salah satu siswa dari kelompok pertama untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu siswa dari kelompok lain untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya sampai soal terjawab semuanya dengan baik (lihat lampiran halaman 208, gambar 10). Guru membagikan reward berupa stiker untuk kelompok yang menang dalam permainan (lihat lampiran halaman 212, gambar 11). Setelah selesai membagikan stiker, guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang belum jelas untuk bertanya. Semua siswa dianggap sudah paham karena

tidak ada pertanyaan dan guru menanyakan kembali materi yang telah disampaikan sambil membuat kesimpulan bersama siswa. Pertanyaan itu diantaranya “nah, tadi kita belajar apa anak-anak?”, siswa menjawab “hubungan sumber daya alam dengan lingkungannya bu”, guru kembali menjawab “iya anak-anak, nah siapa yang tahu bagaimana caranya agar sumber daya alam tetap lestari?”. Banyak siswa yang berebut dan mengacungkan tangan sambil menjawabnya “tidak boros bu, dijaga dengan hati-hati bu, tidak membuang sampah sembarangan dan lain-lain”. Kemudian guru melanjutkan langkah pembelajaran selanjutnya.

(3) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan refleksi bersama siswa dengan membahas permainan *quick on the draw* yang telah dilakukan. Selanjutnya guru memberikan tindak lanjut berupa PR yakni membaca materi yang telah dipelajari sebelumnya dan hari ini (jenis, sifat, dan asal sumber daya alam serta hubungan sumber daya alam dengan lingkungan), kemudian guru menutup pembelajaran IPA.

c) Pertemuan ketiga siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 April 2014. Pada pertemuan ketiga ini guru hanya melakukan evaluasi akhir dari siklus II untuk mengukur pemahaman siswa dari materi yang sudah disampaikan sebelumnya yakni pada pertemuan pertama dan kedua (lihat lampiran halaman 211, gambar 14). Evaluasi dilakukan pada pertemuan ketiga karena pada saat mengerjakannya dibutuhkan waktu yang lama

dan metode *quick on the draw* juga membutuhkan waktu yang lama juga sehingga jika dilakukan disetiap pertemuan waktunya tidak memungkinkan. Evaluasi dilakukan dengan jumlah soal 25 butir berupa pilihan ganda. Berikut ini adalah hasil Evaluasi pada siklus II. Pada siklus II ini terjadi kenaikan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Rata-rata pada siklus I adalah 71,15 menjadi 79,14, sedangkan untuk ketuntasan belajarnya naik dari 57,14 % menjadi 85,71 % (lampiran halaman 185). Rata-rata tersebut dapat dikategorikan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA melalui metode *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan ketuntasan belajar siswa yang telah mencapai 85,71 % pada siklus II dan telah melebihi kriteria keberhasilan penelitian yakni 75 % siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

3) Pengamatan atau observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran atau pada saat pelaksanaan tindakan sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPA. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu seorang observer pendamping bernama Muhammad Sunarso. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat atau disiapkan sebelumnya.

a) Observasi siswa siklus II

(1) Pertemuan pertama

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada indikator keaktifan siswa dalam memperhatikan siswa sudah banyak yang fokus untuk mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang antusias mengikuti pembelajaran dan jarang sekali ditemukan siswa yang ramai sendiri. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi banyak siswa yang memberi respon atau menanggapi guru.

Hasil observasi pada indikator keaktifan mengerjakan soal sudah cukup baik walaupun masih ada satu dua siswa yang mengandalkan anggota kelompok yang lain. Hasil observasi pada keaktifan bekerjasama menunjukkan bahwa siswa sudah mampu bekerjasama dalam melaksanakan tugas. Siswa sudah bisa melakukan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* dengan baik. Hal ini terlihat ketika siswa lain mengambil soal, siswa yang duduk bersama kelompoknya membaca materi untuk menjawab soal berikutnya dan bergiliran berbagi tugas antara menulis, membaca, mengambil soal, dan mengumpulkannya kembali. Namun belum semua siswa dapat bekerjasama dengan baik karena masih ada satu dua siswa yang tidak ikut mengerjakan.

Hasil observasi pada keaktifan mengajukan pertanyaan atau bertanya sudah menunjukkan peningkatan dari siklus I. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran banyak siswa yang sudah berani mengangkat tangan untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan guru.

Hasil observasi pada keaktifan menjawab pertanyaan sudah terlihat baik. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang berusaha menjawabnya walaupun kadang ada satu dua siswa yang menjawab asal atau diluar materi.

(2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada indikator keaktifan siswa dalam memperhatikan sudah cukup baik. Banyak siswa yang antusias mengikuti pembelajaran dan walaupun ada yang asyik bermain sendiri hanya satu dua anak saja. Hasil observasi pada indikator keaktifan mengerjakan soal sudah cukup baik walaupun masih ada satu dua siswa yang mengandalkan anggota kelompok yang lain. Hasil observasi pada keaktifan bekerjasama menunjukkan bahwa siswa sudah mampu bekerjasama dalam melaksanakan tugas. Siswa sudah bisa melakukan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* dengan baik. Hal ini terlihat ketika siswa lain mengambil soal, siswa yang duduk bersama kelompoknya membaca materi untuk menjawab soal berikutnya dan bergiliran berbagi tugas antara menulis, membaca, mengambil soal, dan mengumpulkannya kembali. Namun belum semua siswa dapat bekerjasama dengan baik karena masih ada satu dua siswa yang tidak ikut mengerjakan.

Hasil observasi pada keaktifan mengajukan pertanyaan atau bertanya sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran

banyak siswa yang sudah berani mengangkat tangan untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan guru.

Hasil observasi pada keaktifan menjawab pertanyaan sudah terlihat baik. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang berusaha menjawabnya walaupun kadang ada satu dua siswa yang menjawab asal atau diluar materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus II didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Data Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pada Siklus II

| No | Aspek yang diamati | Jumlah siswa | Persentase |
|-----------|--|--------------|------------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | 19 | 90,47 % |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | 18 | 85,71 % |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | 20 | 95,23 % |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya | 17 | 80,95 % |
| 5 | Keaktifan menjawab pertanyaan | 19 | 90,47 % |
| Jumlah | | | 392,82% |
| Rata-rata | | | 78,566% |

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

b) Observasi guru siklus II

(1) Pertemuan pertama

Hasil observasi pada siklus II pertemuan pertama ini persiapan guru dalam memulai pembelajaran sudah bagus yakni guru sudah menyiapkan RPP, menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyiapkan

ruang, alat dan media pembelajaran. Guru dalam menyiapkan semuanya tersebut dibantu oleh peneliti.

Guru dalam mengelola waktu juga sudah bagus. Hal ini terlihat ketika guru memulai pembelajaran tepat pada waktunya yakni pada jam pertama dan kedua serta penggunaan waktu oleh guru juga efisien karena sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pada tahap apersepsi guru sudah mendorong siswanya untuk menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang akan disampaikan. Guru juga bertanya kepada siswa mengenai materi yang akan dibahas karena pada pertemuan sebelumnya siswa sudah ditugaskan untuk membacanya di rumah.

Dalam menyampaikan materi guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik karena guru bersama peneliti telah menyiapkan alat atau media pembelajaran untuk pengamatan yang berupa beras, tempe, gula, kayu, jamu, susu, telur, air, tanah, pasir, kerikil, sabit, perak, kabel dan bensin. Alat-alat tersebut digunakan agar siswa lebih memahami dan dapat membedakan jenis, sifat maupun asal sumber daya alam. Guru juga menyampaikan materi sesuai dengan RPP yakni sumber daya alam yang meliputi jenis, sifat dan asalnya.

Pada aspek penggunaan alat peraga, media dan metode secara umum sudah dilakukan oleh guru. Sebelum melakukan percobaan terlebih dahulu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. satu kelompok terdiri dari empat sampai lima anak. Guru juga menggunakan alat,

media dan metode sudah sesuai dengan materi yakni sumber daya alam. Alat yang digunakan yakni seperti yang dipaparkan diatas yang berupa beras, tempe, gula, kayu, jamu, susu, telur, air, tanah, pasir, kerikil, sabit, perak, kabel dan bensin. Alat atau media tersebut digunakan oleh guru sebagai bahan pengamatan siswa untuk membedakan jenis, sifat dan asal sumber daya alam, sehingga siswa terlibat langsung dalam pengamatan tersebut. Sebelum melaksanakan pengamatan tersendiri, guru terlebih dahulu membimbing siswa untuk menyebutkan sumber daya alam yang telah disiapkan.

Pada aspek menggali pengetahuan siswa, guru sudah mendorong agar terjadi tukar pendapat antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga jika terjadi kesalahpahaman mengenai materi yang dijelaskan guru akan meluruskan pemahaman tersebut.

Perhatian guru kepada semua siswa secara umum sudah baik, namun terkadang guru kurang adil kepada semua siswa. Hal ini dapat terlihat ketika guru hanya menunjuk siswa yang pandai dan siswa yang ramai, sedangkan untuk siswa yang pendiam jarang ditunjuk sehingga perhatian guru tidak kepada semua siswa.

Setelah siswa selesai menjawab semua kartu yang berisi soal, guru memberikan reward bagi pemenangnya yang berupa stiker. Namun untuk siswa yang belum berhasil guru tidak memberikan semangat atau dorongan agar yang belum berhasil dapat berhasil.

Sebelum pembelajaran diakhiri, guru bersama siswa membuat kesimpulan bersama-sama melalui pertanyaan-pertanyaan. Guru juga memberikan tugas kepada siswa yakni membaca materi selanjutnya yaitu hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam.

(2) Pertemuan kedua

Hasil observasi pada siklus II pertemuan kedua ini persiapan guru dalam memulai pembelajaran sudah bagus yakni guru sudah menyiapkan RPP, menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran. Guru dalam menyiapkan semuanya tersebut dibantu oleh peneliti.

Guru dalam mengelola waktu juga sudah bagus. Hal ini terlihat ketika guru memulai pembelajaran tepat pada waktunya yakni pada jam ketiga dan keempat atau setelah istirahat dan setelah lonceng berbunyi guru segera masuk ke kelas untuk melaksanakan pembelajaran. Penggunaan waktu oleh guru juga efisien karena sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pada tahap apersepsi guru sudah mendorong siswanya untuk menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang akan disampaikan. Guru juga bertanya kepada siswa mengenai materi yang akan dibahas karena pada pertemuan sebelumnya siswa sudah ditugaskan untuk membacanya di rumah.

Dalam menyampaikan materi guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode *quick on the draw*. Pada pertemuan kali ini guru hanya menugaskan siswa untuk keluar kelas menghirup udara dan mengamati lingkungan disekitar sekolah. Hal ini dilakukan untuk mencari informasi apakah sumber daya alam di lingkungan sekolah telah tercemar atau belum. Guru juga menyampaikan materi sesuai dengan RPP yakni hubungan sumber daya alam dengan lingkungannya.

Pada aspek penggunaan alat peraga, media dan metode secara umum sudah dilakukan oleh guru. Guru juga membagi siswa dalam bentuk kelompok untuk memudahkan mengerjakan tugas dan melakukan permainan. Guru menggunakan media lingkungan sebagai medianya dalam pembelajaran. Alat atau media tersebut digunakan oleh guru untuk memahamkan siswa apa yang terjadi dilingkungan sekolahnya dan bagaimana sumber daya alamnya. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan ini karena siswa yang merasakan sendiri udara dan lingkungan disekitarnya. Peneliti disini mendampingi siswa keluar kelas untuk mengantisipasi siswa yang nakal bermain-main di luar.

Pada aspek menggali pengetahuan siswa, guru sudah mendorong agar terjadi tukar pendapat antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga jika terjadi kesalahpahaman mengenai materi yang dijelaskan guru akan meluruskan pemahaman tersebut.

Perhatian guru kepada semua siswa secara umum sudah baik. Guru sudah memusatkan perhatiannya kepada semua siswa baik siswa yang pandai, nakal, diam maupun yang ramai sendiri.

Setelah siswa selesai menjawab semua kartu yang berisi soal, guru memberikan reward bagi pemenangnya yang berupa stiker dan untuk siswa yang belum berhasil guru sudah memberikan semangat atau dorongan agar lebih giat belajar sehingga siswa yang belum berhasil dapat berhasil dikemudian hari atau pertemuan selanjutnya.

Sebelum pembelajaran diakhiri, guru bersama siswa membuat kesimpulan bersama-sama melalui pertanyaan-pertanyaan. Guru juga membrikan tugas kepada siswa yakni membaca materi selanjutnya yaitu hubungan sumber daya alam denan lingkungan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan salam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui tabel keberhasilan guru dalam mengajar menggunakan metode *quick on the draw* di bawah ini:

Tabel 8. Data Hasil Observasi Guru Pada Siklus II

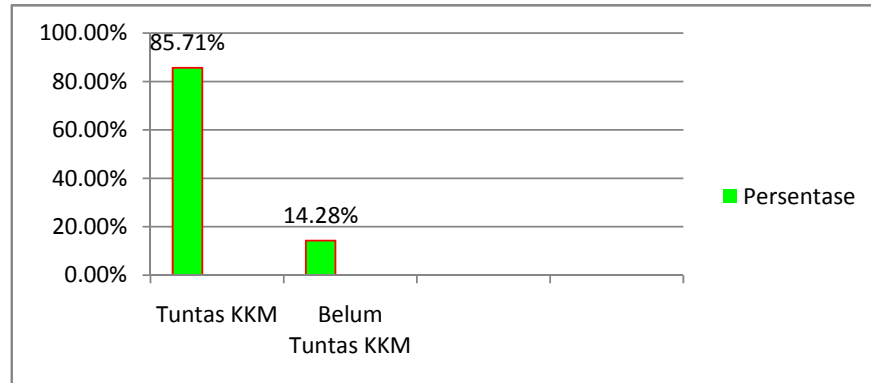
| | Pertemuan I | Pertemuan II |
|------------|-------------|--------------|
| Jumlah | 19 | 22 |
| Persentase | 86,36% | 100% |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw* mengalami peningkatan dari pertemuan I hingga pertemuan ke II. Pada pertemuan pertama persentase guru menggunakan metode *quick on the draw* hanya 86,36%, namun pada pertemuan kedua sudah

mengalami peningkatan yang sangat bagus yakni mencapai 100%. Melalui pembelajaran yang dilaksanakan guru tersebut, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 8 dan histogram berikut ini :

Tabel 9. Data Hasil Evaluasi Siswa Pada Siklus II

| | | Siswa Mencapai KKM | Siswa Belum Mencapai KKM |
|------------|-------|--------------------|--------------------------|
| Jumlah | | 18 | 3 |
| Rata-rata | 79,14 | - | - |
| Persentase | | 85,71 % | 14,28 % |



Gambar 2.
Histogram Hasil Evaluasi Siswa Pada Siklus II

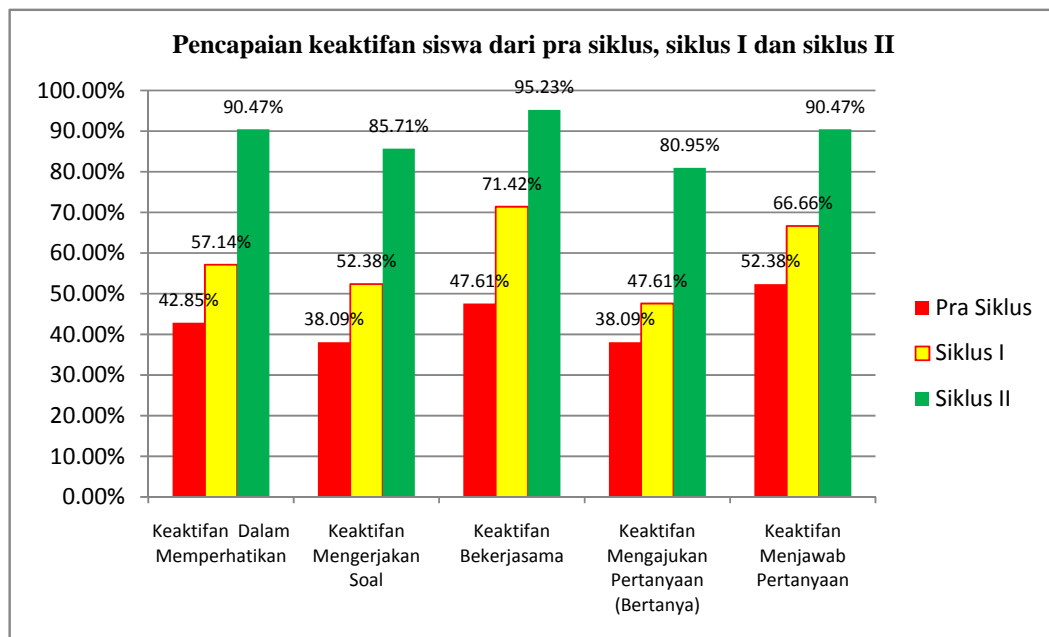
4) Refleksi

Secara umum dalam pelaksanaan siklus II tidak ditemukan kendala yang berarti, karena pada siklus II ini merupakan perbaikan dari saran-saran yang ditemukan pada siklus I berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas. Peneliti bersama guru menerapkan cara yang lebih efektif agar kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi di siklus II sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal, baik dari segi hasil belajar maupun keaktifan siswa sendiri. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan

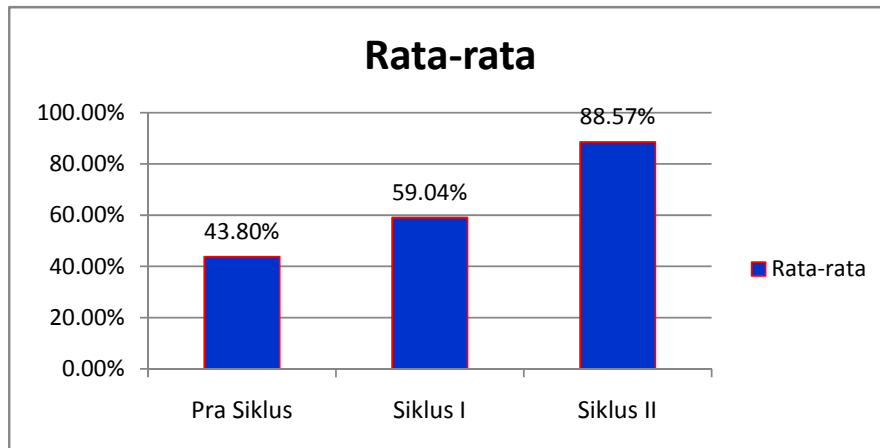
bahwa tindakan dalam penelitian ini dikatakan sudah berhasil. Peningkatan keaktifan siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 10 dan histogram 3 berikut ini :

Tabel 10. Perbandingan Keaktifan Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

| No | Aspek Perbandingan | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|-----------|--|------------|----------|-----------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | 42,85% | 57,14% | 90,47% |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | 38,09% | 52,38% | 85,71% |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | 47,61% | 71,42% | 95,23% |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan (bertanya) | 38,09% | 47,61% | 80,95% |
| 5 | Keaktifan menjawab pertanyaan | 52,38% | 66,66% | 90,47% |
| Jumlah | | 219,02% | 295,21% | 442,83% |
| Rata-rata | | 43,804% | 59,042% | 88,566% |



Gambar 3.
Histogram Pencapaian Keaktifan Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



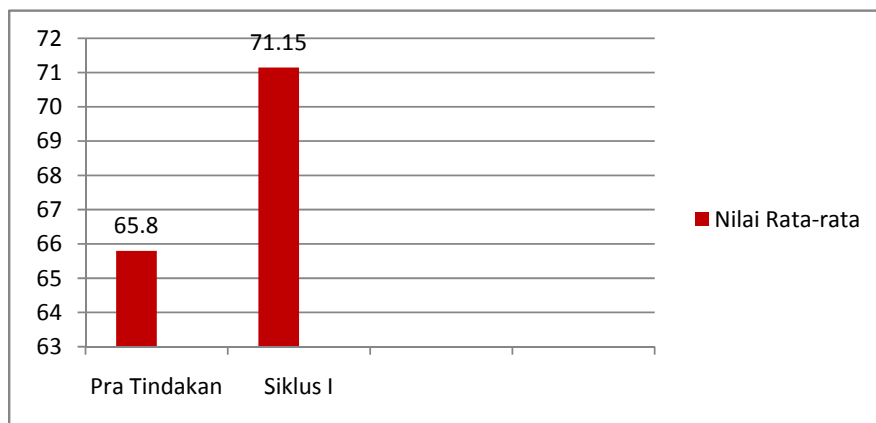
Gambar 4.
Histogram Rata-rata Pencapaian Keaktifan Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Sedangkan untuk hasil belajar dari pra tindakan, siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Sebelum diadakan tindakan atau siklus I nilai rata-rata siswa hanya 65,80 padahal KKM yang berlaku adalah 70. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang dilakukan guru belum sepenuhnya dapat dipahami oleh siswa sehingga hasil yang dicapai belum sesuai dengan harapan. Pada Siklus I guru dibantu peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw* dan hasilnya mengalami peningkatan dari sebelum diadakan tindakan atau pra tindakan. Peningkatan tersebut yakni dari rata-rata 65,80 menjadi 71,15. Sedangkan persentase KKM mengalami peningkatan dari 38,09% menjadi 71,15%. Namun persentase KKM belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yakni 75 % dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 70 sehingga perlu diadakan siklus

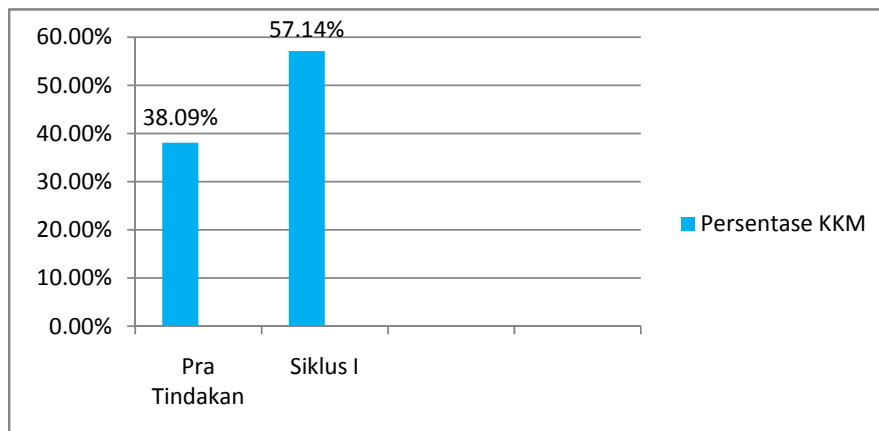
selanjutnya atau siklus II. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel pencapaian hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I berikut ini :

Tabel 11. Pencapaian Hasil Evaluasi Pra Tindakan dan Siklus I

| No | Aspek Perbandingan | Pra Tindakan | Siklus I |
|----|--------------------|--------------|----------|
| 1 | Nilai rata-rata | 65,80 | 71,15 |
| 2 | Persentase KKM | 38,09% | 57,14% |



Gambar 5.
Histogram Pencapaian Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa Pada Pra Siklus dan Siklus I



Gambar 6.
Histogram Persentase pencapaian KKM Siswa Pada Pra Siklus dan Siklus I

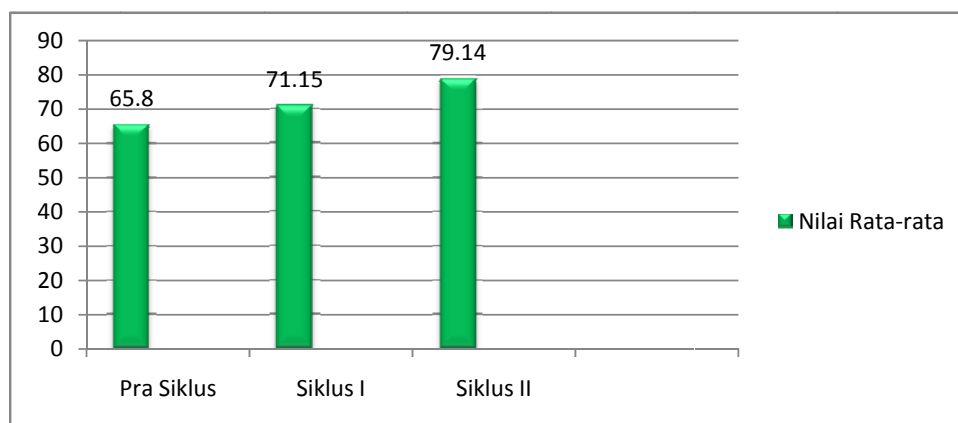
Pada siklus II kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai karena 85,71% siswa telah mencapai KKM dan rata-rata nilai siswa juga

mencapai ≥ 70 yakni 79,14. Kenaikan rata-rata maupun persentase KKM yang dicapai dari setiap tahapnya secara umum sudah bagus, sehingga guru hanya perlu mempertahankan peningkatan tersebut agar siswa dapat mencapai nilai KKM dengan baik. Untuk lebih jelasnya perhatikan kenaikan hasil evaluasi siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II di bawah ini.

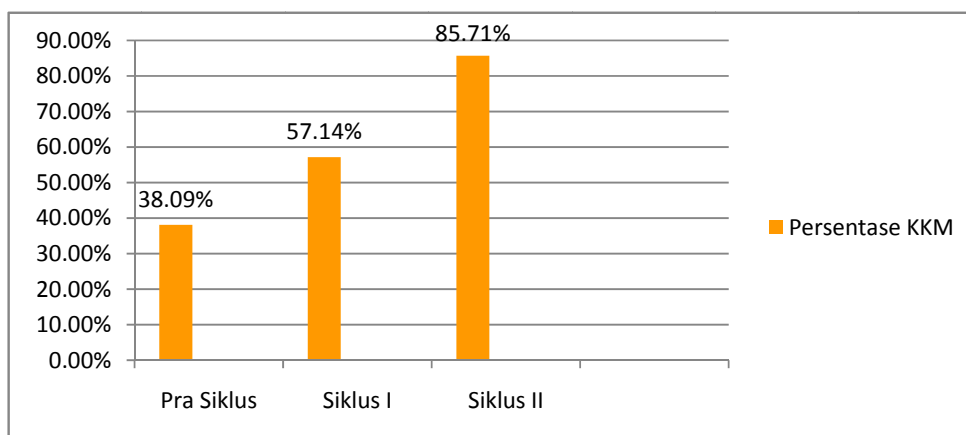
Tabel 12. Pencapaian Hasil Evaluasi Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II

| No | Aspek Perbandingan | Pra Tindakan | Siklus I | Siklus II |
|----|--------------------|--------------|----------|-----------|
| 1 | Nilai rata-rata | 65,80 | 71,15 | 79,14 |
| 2 | Persentase KKM | 38,09% | 57,14% | 85,71% |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar dari sebelum diadakan tindakan sampai dengan siklus II. Pada siklus I terjadi peningkatan jumlah nilai sebesar 112 point dari sebelum tindakan atau pra tindakan. Nilai rata-rata pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 7,99 point dari siklus I. Persentase KKM juga mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 19,05 % dari sebelum diadakannya tindakan dan 28,57 % dari siklus I ke siklus II. Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Alastuwo pada pembelajaran IPA menggunakan metode *quick on the draw* dengan materi penampakan di bumi dan sumber daya alam dapat dilihat melalui histogram di bawah ini:



Gambar 7.
Histogram Perbandingan Nilai Rata-Rata Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Gambar 8.
Histogram Perbandingan Persentase KKM Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui dengan jelas bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal itu juga menyebabkan persentase KKM mengalami peningkatan. Peningkatan itu yakni pada pra siklus ke siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 65,80 menjadi 71,15, sedangkan untuk persentase KKMnya mengalami peningkatan dari 38,09% menjadi 57,14%. Nilai pada pra siklus ke siklus I ini

dapat dikelompokkan ke dalam kategori baik namun belum mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian.

Sedangkan dari siklus I ke siklus II rata-rata nilai yang telah dicapai siswa mengalami peningkatan dari 71,15 menjadi 79,14, sedangkan untuk persentase KKM mengalami peningkatan dari 57,14% menjadi 85,71%. Nilai dari siklus I ke siklus II dapat dikategorikan baik dan nilai tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian. Sehingga penelitian dicukupkan sampai siklus II.

B. Pembahasan

Penggunaan metode *quick on the draw* dalam pembelajaran IPA dapat membuat pembelajaran IPA lebih bermakna karena pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa ikut berperan aktif dalam memahami materi baik melalui pengamatan maupun percobaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget (Dwi Siswoyo dkk, 2007:102-103) dimana anak pada usia 7-11 tahun atau anak usia SD akan lebih mudah memahami materi dengan keterlibatan anak sendiri dalam proses pembelajaran. Melalui pengamatan dan percobaan tersebut siswa dapat menggali pengetahuannya sendiri, mendapat pengalaman dan memaknai arti pembelajaran tersebut bagi kehidupan sehari-hari. *Quick on the draw* juga dapat meningkatkan semangat, minat dan motivasi siswa dalam belajar karena disamping proses pembelajaran dilakukan dengan permainan, *quick on the draw* juga memfasilitasi reward bagi pemenangnya Paul Ginnis (2008: 163). Melalui metode *quick on the draw*, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Penggunaan metode yang

tepat akan membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya, sehingga pembelajaran akan lebih berkesan dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 04 Alastuwo, penggunaan metode *quick on the draw* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi pada aspek keaktifan bekerjasama yakni mencapai 95,23 % pada siklus II. Hal ini dikarenakan penggunaan metode *quick on the draw* yang setiap pembelajarannya selalu menuntut siswa untuk melakukan kerjasama. Dalam siklus I dan II siswa sudah melakukan lima kali kerja kelompok sehingga hal ini akan lebih memudahkan siswa dalam memahami tugas-tugas setiap anggotanya. Selain menggunakan metode *quick on the draw* dalam pembelajaran kadang guru juga melakukan pembelajaran melalui metode diskusi sehingga ketika siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* siswa sudah memahami bagaimana seharusnya kerja kelompok atau kerjasama dalam kelompok itu dapat berjalan dengan baik. Walaupun pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the drw* secara umum sudah baik, namun masih ada kekurangan-kekurangan. Misalnya pada aspek keaktifan mengajukan pertanyaan (bertanya) persentasenya masih sangat rendah. Hal ini terjadi karena siswa kadang malu-malu untuk bertanya. Mereka kebanyakan lebih senang menjawab pertanyaan dibanding harus bertanya. Kalaupun ada yang bertanya mungkin hanya ada satu atau dua anak saja.

Sedangkan untuk kenaikan hasil yang dicapai dalam penelitian ini dikarenakan dengan menggunakan metode *quick on the draw* ini siswa dapat

mengamati dan melakukan percobaan melalui benda-benda konkret yang sesuai dengan karakteristik siswa yakni operasional konkret sesuai dengan pendapat dari Jean Piaget (Dwi Siswoyo dkk, 2007:102-103).

Penelitian ini menggunakan metode *quick on the draw* karena metode ini dapat menggali pengetahuan siswa melalui pengamatan dan percobaan sehingga siswa akan mempunyai pengalaman sendiri dalam memahami materi. Siswa juga tidak akan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan namun ikut terlibat langsung dalam prosesnya yakni mengamati dan melakukan percobaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumatowo (2006: 12) yang mengatakan bahwa anak usia SD lebih cocok belajar melalui pengalamannya langsung, dimana pengalaman yang diperoleh siswa akan lebih lama diingat siswa sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dengan kata lain jika keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat maka hasil belajarpun akan ikut meningkat.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *quick on the draw* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dengan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I maupun siklus II. Guru menggunakan metode ini juga sudah baik dan sesuai dengan RPP sehingga siswa juga merasa senang dan tidak mudah bosan. Penelitian ini berhasil karena pada kenyataannya penelitian telah mencapai bahkan melebihi kriteria penelitian. Persentase yang didapat yakni 85,71% atau siswa yang nilainya sudah memenuhi nilai KKM mencapai 18 dari jumlah siswa 21

sedangkan kriteria yang ingin dicapai dalam penelitian ini hanya 75%. Hal ini berarti juga bahwa hanya 3 siswa saja yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini dikarenakan 3 siswa tersebut memang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sesuai dengan penjelasan guru, hal ini tidak hanya terjadi pada mata pelajaran IPA saja namun hampir semua mata pelajaran.

Sedangkan untuk aspek keaktifannya pada pra siklus ke siklus I yang mengalami peningkatan tajam yakni aspek keaktifan siswa dalam bekerjasama mengalami kenaikan dari 47,61% menjadi 71,42%, dan aspek keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan mengalami kenaikan dari 52,38% menjadi 90,47%. Secara keseluruhan rata-rata aspek keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 43,804% menjadi 59,042%. Namun peningkatan tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yakni 75% sehingga diadakan siklus lanjutan berupa siklus II.

Pada siklus I ke siklus II ini aspek keaktifan yang mengalami kenaikan cukup signifikan ada tiga aspek yakni aspek keaktifan dalam memperhatikan mengalami peningkatan dari 57,14% menjadi 90,47%, keaktifan bekerjasama mengalami peningkatan dari 71,42% menjadi 95,23%, dan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan mengalami peningkatan dari 66,66% menjadi 90,47%. Secara keseluruhan rata-rata dari keseluruhan aspek mengalami peningkatan yakni dari 59,042% menjadi 78,566%.

Peningkatan dari pra siklus sampai siklus II ini dikarenakan guru telah melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dimana siswa pada tahap operasional konkret dilibatkan langsung dalam melakukan

percobaan dan pengamatan sehingga siswa mempunyai pengalaman sendiri dan siswa juga merasa senang dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kesenangan dan antusias tersebut yang menjadikan pembelajaran mudah diterima dan dipahami siswa. Jean Piaget (Dwi Siswoyo dkk, 2007:102-103).

Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus ke siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 65,80 menjadi 71,15, sedangkan untuk persentase KKM nya mengalami peningkatan dari 38,09% menjadi 57,14%. Dari rata-rata dan persentase KKM sudah mengalami peningkatan namun peningkatan tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yakni 75% siswa mendapat nilai ≥ 70 sehingga diadakan lagi siklus kedua. Pada siklus I ke siklus II rata-rata nilai yang telah dicapai siswa mengalami peningkatan dari 71,15 menjadi 79,14, sedangkan untuk persentase KKM mengalami peningkatan dari 57,14% menjadi 85,71%.

Secara garis besar hasil belajar siswa mengalami peningkatan karena keaktifan siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* yang didalamnya diselipi percobaan ataupun pengamatan sehingga siswa lebih mudah tertarik dan merasa senang mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan baik. Pembelajaran yang melibatkan siswa ikut aktif dan belajar sambil bermain akan lebih membuat siswa merasa senang karena

tidak merasakan bahwa ia sedang mengikuti pembelajaran atau belajar Paul Ginnis (2008: 163). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA melalui metode *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA kelas IV SD N 4 Alastuwo dan dihentikan sampai siklus II karena hasil yang dicapai telah melebihi kriteria keberhasilan dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pencapaian pada pra siklus, siklus I dan siklus II keseluruhan rata-rata aspek keaktifan siswa mengalami peningkatan yakni dari 43,804% menjadi 59,042%, dan meningkat lagi menjadi 78,566%. Untuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 65,80 menjadi 71,15 dan meningkat lagi menjadi 79,14. Untuk persentase KKM mengalami peningkatan dari 38,09% menjadi 57,14%, dan meningkat lagi menjadi 85,71%. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw* meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut.

Berdasarkan hasil pencapaian tersebut maka pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw* dapat dikatakan berhasil karena rata-rata aspek keaktifan telah mencapai 75% dari 21 siswa dan siswa yang mendapat nilai minimal ≥ 70 lebih dari 75 % dan hal itu sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru perlu melakukan refleksi setelah pembelajaran menggunakan metode *quick on the draw* selesai atau menggunakan metode yang lain agar mengetahui kekurangan dan kelebihan untuk memperbaiki kualitas dalam pembelajaran tersebut.

- b. Guru perlu menggunakan metode *quick on the draw* dalam pembelajaran dan menggunakan metode bervariasi agar pembelajaran lebih menarik.
 - c. Guru tidak lagi sebagai *teacher center* dalam pembelajaran agar siswa terbiasa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat berpikir kritis.
2. Bagi Sekolah
- a. Sekolah perlu memberikan motivasi kepada guru-guru untuk selalu memberikan pembelajaran yang berkualitas.
 - b. Sekolah perlu memberikan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran untuk menunjang kemajuan sekolah.
3. Bagi Siswa
- a. Siswa harus lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bobby DePorter dan Mike Hernacki. (2007) . *Quantum Learning: Unleashing the Genius In You (Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan)*. Penerjemah: Alwiyah Abdurrohman. Bandung: Penerbit Kaifa PT. Mizan Pustaka.
- Cayang Samultian. (2013). *Hakikat Pembelajaran IPA SD*. Diakses dari <http://cayangsamultian.blogspot.com/2013/01/hakikat-pembelajaran-ipa-di-sd.html> pada tanggal 10 Januari 2014, jam 13.25 WIB.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Siswoyo, Suryati Sidharto, T. Sulistyono, Achmad Dardiri, L. Hendrowibowo, dan Arif Rohman. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hasibuan, J. J. dan Moedjiono. (1995). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azhar Muhammad. (2012). Kualitas Pendidikan Indonesia Ranking 69 Tingkat Dunia. Diakses dari <http://azharwind.blogspot.com/pendidikan-indonesia-ranking-html?m=1> pada tanggal 11 Juni 2014, jam 22.37 WIB.
- Meda Denish. (2012). Makalah Pendidikan di Indonesia Saat Ini. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2012/04/13/makalah-kualitas-pendidikan-di-indonesia-saat-ini-454680.html> (bab 1) pada tanggal 10 Januari 2014, jam 13.25 WIB.
- Lilis Nur Hidayah. (2013). *Bagaimana Mengajarkan Sains (IPA) di SD?*. Diakses dari <http://lilisnurhidayah-pgsdipa.blogspot.com/2013/01/bagaimana-mengajarkan-sains-ipa-di-sd.html> pada tanggal 27 Januari 2014 jam 16.43 WIB.
- Mayasa. (2012). *Indikator dan Faktor-Faktor Keaktifan Belajar*. Diakses dari <http://m4y-a5a.blogspot.com/2012/09/indikator-dan-faktor-faktor-keaktifan.html> pada tanggal 19 Januari 2014, jam 19.00 WIB.
- Mulyana. A.Z. (2010). *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: Grasindo.
- Nana Sudjana. (2000). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Paul Ginnis. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Puji Santoso. (2007). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Radno Harsanto. (2007). *Pengelolaan Kelas Yang Dinamis: Paradigma Baru Pembelajaran Menuju Kopetensi Siswa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Samino dan Saring Marsudi. (2011). *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairus Media.
- Samino. (2009). *Pengantar Manajemen Pendidikan Membangun Nilai-nilai Keilmuan dan Keislaman Berbasis Nasional*. Surakarta: Fairus Media.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sri Sulistyorini. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya Dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Srini M. Iskandar. (1997). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. IBRD LOAN 3496-IND. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sriyono. (1992). *Tekhnik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Sagala.(2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Dosen Administrasi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. (2009). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tim pengembang Ilmu pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 3 Pendidikan Disiplin Ilmu*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.

Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Winastwan Gora dan Sunarto. (2010). *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS I

| | |
|----------------|-----------------------------------|
| Sekolah | : SD N 4 Alastuwo |
| Mata Pelajaran | : Ilmu Pengetahuan Alam |
| Kelas/Semester | : IV / II |
| Alokasi Waktu | : 6 x 35 menit (3 kali pertemuan) |
| Hari/tanggal | : Jum'at 21 Maret 2014 |
| | Senin 24 Maret 2014 |
| | Selasa 25 Maret 2014 |
| | Jum'at 28 Maret 2014 |

I. Standar Kompetensi

9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit.

II. Kompetensi Dasar

9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi.

III. Indikator

- Menjelaskan hal-hal yang mempengaruhi perubahan daratan.
- Menjelaskan pengaruh gravitasi bulan terhadap bumi.

IV. Tujuan Pembelajaran

- Setelah siswa melakukan percobaan dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh air laut pasang dan surut dengan benar
- Setelah siswa melakukan percobaan dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan pengaruh air laut pasang dan surut dengan benar
- Setelah siswa melakukan percobaan dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskandampak erosi bagi makhluk hidup dengan benar

- d. Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskandampak kebakaran hutan bagi makhluk hidupdengan benar

V. Karakter

Kritis, aktif, tanggung jawab dan kerjasama

VI. Materi Pokok

Perubahan kenampakan bumi

VII. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student Center*

Metode : *Quick on The Draw*

VIII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama menurut keyakinannya dilanjutkan presensi .
- b. Guru melakukan apersepsi denganmenanyakan “anak-anak siapa yang tau penyebab air pasang dan air surut di pantai?”
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan meluruskan jawaban dari siswa “iya benar sekali anak-anak, penyebabnya ialah gravitasi bulan. nah sekarang kita akan belajar tentang perubahan kenampakan yang ada di bumi, yang diantaranya sudah anak-anak jelaskan tadi”.

2. Kegiatan inti

- a. Siswa dikondisikan oleh guru untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi air laut pasang dan surut dari guru
- c. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw*, yang meliputi :
 - 1) Setiap kelompok disiapkan satu tumpukan kartu soal yang berjumlah lima soaloleh guru. Setiap kartu hanya memuat satu soal. Dengan warna yang berbeda-beda dari setiap kelompoknya. Misalnya, kelompok satu

warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Guru meletakkan satu set kartu untuk masing-masing kelompok di atas meja dengan angka menghadap atas atau nomor 1 di atas.

- 2) Siswa dibagi ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat siswa. Dari empat siswa tersebut, masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang berbeda-beda, misalnya untuk siswa yang nomor 1 bertugas mengambil soal 1 kemudian siswa nomor 2 mengumpulkan jawaban dan mengambil soal selanjutnya.
- 3) Setiap kelompok diberikan bahan materi oleh guru yakni Penampakan di Bumi (Air pasang dan surut) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan masing-masing siswa menerimanya.
- 4) Siswa mendengarkan aturan permainan yang disampaikan oleh guru.
- 5) Siswa yang bernomor satu dari tiap kelompoknya lari ke meja guru setelah guru mengatakan “mulai” untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompoknya dan membawanya untuk dikerjakan secara kelompok.
- 6) Kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah dengan mencarinya di materi sumber yang telah dibagikan oleh guru. Disini siswa menyesuaikan soal yang tertera pada kartu sehingga jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan percobaan maka siswa harus melakukan percobaan, namun jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan pengamatan maka siswa hanya melakukan pengamatan saja sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan sesuai dengan perintah yang ada pada kartu pertanyaan.
- 7) Siswa yang mendapatkan nomor 2 maju ke depan kelas untuk mengumpulkan jawaban. Guru segera memeriksa jawaban siswa, jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, siswa harus kembali ke kelompok dan mencoba untuk memperbaiki jawaban tersebut. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor 2 kembali ke kelompok dan membawa soal selanjutnya. Siswa yang menulis dan berlari harus bergantian.

- 8) Saat satu siswa dari kelompok sedang mengumpulkan dan mengambil jawaban, anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan lebih efisien.
 - 9) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
 - 10) Siswa bersama guru membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
 - 11) Kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan diberikan penghargaan oleh guru.
- d. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada materi yang belum jelas.
 - e. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa bersama guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Siswa diberikan tindak lanjut oleh guru berupa pekerjaan rumah.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan kedua

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama menurut keyakinannya dilanjutkan presensi.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak-anak siapa yang sudah melaksanakan tugas dari ibu guru kemarin?” nah setelah kalian membaca, tentunya kalian tau apa yang dimaksud erosi itu?”

- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan meluruskan jawaban dari siswa “iya, erosi adalah aliran air yang mengikis permukaan tanah bagian atas. Nah sekarang kita akan belajar tentang pengaruh erosi dan angin”.

2. Kegiatan inti

- a. Siswa dikondisikan oleh guru untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi Penampakan di Bumi yakni erosi dan angin dari guru
- c. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw*, yang meliputi :
 - 1) Setiap kelompok disiapkan satu tumpukan kartu soal yang berjumlah lima soal oleh guru. Setiap kartu hanya memuat satu soal. Dengan warna yang berbeda-beda dari setiap kelompoknya. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Guru meletakkan satu set kartu untuk masing-masing kelompok di atas meja dengan angka menghadap atas atau nomor 1 di atas.
 - 2) Siswa dibagi ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat siswa. Dari empat siswa tersebut, masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang berbeda-beda, misalnya untuk siswa yang nomor 1 bertugas mengambil soal 1 kemudian siswa nomor 2 mengumpulkan jawaban dan mengambil soal selanjutnya.
 - 3) Setiap kelompok diberikan bahan materi oleh guru yakni Penampakan di Bumi (erosi dan angin) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan masing-masing siswa menerimanya.
 - 4) Siswa mendengarkan aturan permainan yang disampaikan oleh guru.
 - 5) Siswa yang bernomor satu dari tiap kelompoknya lari ke meja guru setelah guru mengatakan “mulai” untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompoknya dan membawanya untuk dikerjakan secara kelompok.
 - 6) Kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah dengan mancarinya dimateri sumber yang telah dibagikan oleh guru. Disini siswa menyesuaikan soal yang tertera pada kartu sehingga

jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan percobaan maka siswa harus melakukan percobaan, namun jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan pengamatan maka siswa hanya melakukan pengamatan saja sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan sesuai dengan perintah yang ada pada kartu pertanyaan.

- 7) Siswa yang mendapatkan nomor 2 maju ke depan kelas untuk mengumpulkan jawaban. Guru segera memeriksa jawaban siswa, jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, siswa harus kembali ke kelompok dan mencoba untuk memperbaiki jawaban tersebut. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor 2 kembali ke kelompok dan membawa soal selanjutnya. Siswa yang menulis dan berlari harus bergantian.
- 8) Saat satu siswa dari kelompok sedang mengumpulkan dan mengambil jawaban, anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan lebih efisien.
- 9) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- 10) Siswa bersama guru membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
- 11) Kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan diberikan penghargaan oleh guru.

d. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada materi yang belum jelas.

e. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa bersama guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Siswa diberikan tindak lanjut oleh guru berupa pekerjaan rumah.

- c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan ketiga

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)

- a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama menurut keyakinannya dilanjutkan presensi.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak-anak apa yang dapat menyebabkan kebakaran?”
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan meluruskan jawaban dari siswa “Iya, kebakaran disebabkan oleh api. Nah sekarang kita akan belajar tentang perubahan kenampakan bumi yakni disebabkan oleh api”.

2. Kegiatan inti (60 menit)

- a. Siswa dikondisikan oleh guru untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi perubahan yang ada di bumi yakni kebakaran (api) dari guru
- c. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw*, yang meliputi :
 - 1) Setiap kelompok disiapkan satu tumpukan kartu soal yang berjumlah lima soal oleh guru. Setiap kartu hanya memuat satu soal. Dengan warna yang berbeda-beda dari setiap kelompoknya. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Guru meletakkan satu set kartu untuk masing-masing kelompok di atas meja dengan angka menghadap atas atau nomor 1 di atas.
 - 2) Siswa dibagi ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat siswa. Dari empat siswa tersebut, masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang berbeda-beda, misalnya untuk siswa yang nomor 1 bertugas mengambil soal 1 kemudian siswa nomor 2 mengumpulkan jawaban dan mengambil soal selanjutnya.

- 3) Setiap kelompok diberikan bahan materi oleh guru yakni Penampakan di Bumi (kebakaran (api)) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan masing-masing siswa menerimanya.
- 4) Siswa mendengarkan aturan permainan yang disampaikan oleh guru.
- 5) Siswa yang bernomor satu dari tiap kelompoknya lari ke meja guru setelah guru mengatakan “mulai” untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompoknya dan membawanya untuk dikerjakan secara kelompok.
- 6) Kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah dengan mancarinya dimateri sumber yang telah dibagikan oleh guru. Disini siswa menyesuaikan soal yang tertera pada kartu sehingga jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan percobaan maka siswa harus melakukan percobaan, namun jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan pengamatan maka siswa hanya melakukan pengamatan saja sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan sesuai dengan perintah yang ada pada kartu pertanyaan.
- 7) Siswa yang mendapatkan nomor 2 maju ke depan kelas untuk mengumpulkan jawaban. Guru segera memeriksa jawaban siswa, jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, siswa harus kembali ke kelompok dan mencoba untuk memperbaiki jawaban tersebut. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor 2 kembali ke kelompok dan membawa soal selanjutnya. Siswa yang menulis dan berlari harus bergantian.
- 8) Saat satu siswa dari kelompok sedang mengumpulkan dan mengambil jawaban, anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan lebih efisien.
- 9) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- 10) Siswa bersama guru membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan,

kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bemomor dua dan seterusnya.

11) Kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan diberikan penghargaan oleh guru

d. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada materi yang belum jelas.

e. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.

3. Kegiatan Akhir (5 menit)

a. Siswa bersama guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b. Siswa diberikan tindak lanjut oleh guru berupa pekerjaan rumah.

c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

d. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan keempat.

1. Kegiatan Awal (5 menit)

a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama menurut keyakinannya dilanjutkan presensi.

b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak-anak siapa yang sudah melaksanakan tugas dari ibu guru kemarin?” nah setelah kalian membaca, tentunya kalian tau apa yang dimaksud erosi itu?”

2. Kegiatan inti (60 menit)

Evaluasi siklus I

3. Kegiatan Akhir (5 menit)

a. Siswa diberikan tindak lanjut oleh guru berupa pekerjaan rumah.

b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

c. Guru menutup pembelajaran.

IX. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- Sri Harmi. 2002. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI kelas IV*. Surakarta: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- S. Rositawaty dan Aris Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Poppy K. Devi dan Sri Anggraeni. 2008. *Senang belajar ilmu pengetahuan alam 4: untuk Kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasioanl.
- Hery Sulistyanto dan Edy Wiyono. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media Pembelajaran

- | | |
|-----------------------|---------|
| • Kertas warna | • Globe |
| • Stiker untuk reward | • Tanah |
| • Senter | • Air |

X. Penilaian

1. Penilaian sikap (keaktifan)
2. Penilaian Kognitif

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| a. Teknik Penilaian : Tes | c. Bentuk : Pilihan ganda |
| b. Jenis Tes : Tertulis | d. Jumlah soal : 25 butir |
| e. Pedoman penilaian : | |

- 1) Setiap jawaban benar diberi skor 1
- 2) Setiap jawaban salah diberi skor 0

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

XI. Lampiran

1. Materi
2. Soal LKS
3. Kunci Jawaban
4. Soal Evaluasi.
5. Kunci Jawaban

Karanganyar, 28 Maret 2014

Mengetahui

Wali Kelas IV

SD N 4 Alastuwo

Peneliti

Sursiti Handayani, S.Pd, SD

NIP. 196500107 199007 2 001

Wahyuni

NIM. 10108244006

Kepala Sekolah

SD N 4 Alastuwo

Rini Untari, S.Pd. MM

NIP. 19700508 199903 2 004

LAMPIRAN

- **MATERI**

Bumi merupakan anggota tata surya yang dihuni oleh makhluk hidup termasuk manusia. Permukaan bumi berbentuk bulat walaupun pada zaman dulu orang mengira bahwa bumi itu datar. Selain bumi, matahari merupakan benda langit yang setiap hari menyinari bumi dengan cahayanya. Matahari terbit pada pagi hari dan terbenam pada petang hari. Banyak orang mengira bahwa matahari berputar mengelilingi bumi karena matahari terbit dan terbenam. Pada kenyataannya, bumi berputar mengelilingi matahari.

A. Perubahan Penampakan Pada Bumi

Bumi yang sebagian besar dikelilingi oleh lautan akan mengalami perubahan penampakan. Penampakan pada bumi selalu berubah-ubah. Perubahan penampakan ini dapat terjadi disebabkan oleh air, udara, dan kebakaran hutan.

1. Perubahan Daratan yang Disebabkan Oleh Air

Daratan dapat berubah karena adanya pasang surut air dan erosi. Pada saat tertentu air laut akan meninggi, di saat yang lain air laut akan surut. Pasang merupakan peristiwa naiknya air laut sedangkan surut adalah peristiwa turunnya air laut.

Naik dan turunnya air laut ini disebabkan karena perputaran bumi dan gaya gravitasi bulan. Gaya gravitasi ini terjadi karena kedudukan bulan sangat dekat dengan bumi. Pada saat terjadi pasang, gelombang air laut sangat besar. Hal ini dapat menyebabkan terkikisnya pasir atau tanah ketika air laut ini sampai di tepi pantai.

Karena bumi berputar, bagian bumi yang menghadap ke bulan akan berputar dan menjauhi bulan. Hal ini mengakibatkan gaya gravitasi bulan berkurang sehingga air akan surut kembali. Enam jam kemudian, air pada bagian laut ini turun sampai rendah sekali sehingga terjadilah apa yang disebut surut. Dalam sehari pasang surut terjadi dua kali.



Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah sebagai sarana berlabuh dan berlayar kapal pada dermaga yang agak dangkal. Untuk bahan membuat garam. Saat terjadi pasang, air laut mengisi petak-petak tempat pembuatan garam. Setelah surut, air laut yang mengandung garam tertinggal dalam petak-petak tersebut.

2. Perubahan Daratan yang Disebabkan Erosi

Selain akibat peristiwa pasang dan surutnya air laut, daratan dapat mengalami perubahan karena terjadinya erosi akibat hujan dan tanah longsor. Hujan yang cukup besar di daerah yang tanahnya gundul akan mengakibatkan terjadinya longsor. Erosi atau pengikisan tanah menyebabkan tanah yang mengandung humus akan kehilangan lapisan humusnya karena terbawa oleh air dan tanah longsor.

Hal ini tentu sangat merugikan makhluk hidup. Tanah yang pada awalnya subur akibat erosi menjadi hilang kesuburannya, sehingga tumbuhan tidak dapat tumbuh dengan baik bahkan mati. Apabila tumbuhan mati, maka makhluk hidup yang memanfaatkan tumbuhan sebagai bahan makanannyapun akan terancam kelangsungan hidupnya.

Erosi disebabkan karena banyaknya gunung yang gundul akibat penebangan yang berlebihan. Air laut juga dapat menyebabkan terjadinya erosi. Erosi yang disebabkan oleh air laut disebut abrasi. Abrasi biasanya terjadi di pantai dan menyebabkan pantai menjadi semakin lebar.



3. **Perubahan Daratan yang Disebabkan Oleh Udara**

Selain oleh air, daratan dapat mengalami perubahan yang disebabkan oleh udara atau angin. Kamu tentu pernah melihat dari berita di televisi adanya badai yang terjadi di suatu daerah. Badai merupakan angin yang bertiup sangat kencang. Pada saat badai biasanya juga diikuti perubahan cuaca secara tiba-tiba serta gemuruh petir yang sangat kencang disertai dengan kilatan-kilatan.



Badai dapat mengikis daratan dan menghancurkan apa saja yang ada di permukaan tanah. Pohon yang besarpun bisa tumbang karena badai. Bagunan rumah hancur, genting-genting rumah beterbangan, dan lahan pertanian akan rusak.

4. **Perubahan Daratan yang Disebabkan Kebakaran**

Hutan menyediakan banyak kebutuhan manusia. Misalnya, sebagai sumber air, sumber bahan bangunan, dan sumber pangan. Hutan juga dapat

mengalami perubahan akibat terjadinya kebakaran. Beberapa tahun terakhir ini, di negara kita Indonesia sering terjadi kebakaran hutan. Kebakaran hutan ini disebabkan karena ulah manusia yang semena-mena melakukan pembukaan lahan pertanian dengan cara membakarnya.

Selain itu, kemarau yang cukup panjang mengakibatkan rantingranting dan daun kering mudah sekali terbakar. Kebakaran hutan juga mengakibatkan terganggunya berbagai jenis hewan yang tinggal di dalam hutan. Selain itu, asap yang ditimbulkan akibat kebakaran hutan juga dapat mengganggu penglihatan pengguna kendaraan bermotor.

Dampak negatif yang diakibatkan karena terbakarnya hutan bukan saja dialami oleh negara kita, tetapi negara tetangga yang letaknya tidak jauh dari Indonesia juga terkena imbasnya



- **SOAL LKS**

LKS Pertemuan Pertama

1. Lakukan simulasi menggunakan senter dan globe yang sudah disediakan oleh guru bersama kelompokmu dengan langkah-langkah sebagai berikut!
 - a. Arahkan cahaya senter ke globe!
 - b. Amati apa yang terjadi!
 - c. Laporkan hasil pengamatanmu!
2. Hubungkan hasil pengamatanmu mengenai air pasang dan surut!
3. Kapan terjadinya air pasang dan air surut?
4. Apa yang dimaksud dengan air pasang dan air surut?
5. Sebutkan manfaat dari air pasang dan air surut?

Jawab

1. Globe yang terkena cahaya akan tampak terang yang menandakan bumi disiang hari dan globe yang tidak terkena cahaya akan tampak gelap yang menandakan bumi di malam hari.
2. Pada siang hari bumi yang terkena cahaya matahari (senter) akan mengalami air surut sedangkan untuk belahan bumi yang gelap (malam hari) akan mengalami air pasang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa air surut terjadi pada siang hari dan air pasang terjadi pada malam hari.
3. Air pasang terjadi pada malam hari akibat gaya tarik bulan sedangkan air surut terjadi pada siang hari dimana bulan sudah tidak terlihat sehingga gaya gravitasinya rendah atau tidak ada.
4. Pasang merupakan peristiwa naiknya air laut sedangkan surut adalah peristiwa turunnya air laut.
5. Keuntungan adanya peristiwa pasang surut adalah sebagai sarana berlabuh dan berlayar kapal pada dermaga yang agak dangkal. Untuk bahan membuat garam. Saat terjadi pasang, air laut mengisi petak-petak tempat pembuatan garam. Setelah surut, air laut yang mengandung garam tertinggal dalam petak-petak tersebut.

LKS Pertemuan Kedua

1. Lakukanlah simulasi dengan urutan sebagai berikut!
 - a. Ambil wadah yang disediakan oleh guru!
 - b. Isilah wadah tersebut dengan gundukan pasir!
 - c. Siramlah secara perlahan gundukan tersebut dengan air!
 - d. Amatilah apa yang terjadi!
 - e. Laporkan hasil pengamatanmu dan hubungkan dengan terjadinya erosi!
2. Apa yang dimaksud dengan erosi dan abrasi?
3. Sebutkan sebab dan akibat dari erosi?
4. Apa yang dimaksud dengan angin topan dan tornado?
5. Sebutkan 5 manfaat angin bagi kehidupan?

Jawab

1. Pasir yang terkena air secara terus menerus dan dalam jumlah yang besar menyebabkan pasir menjadi runtuh. Erosi terjadi pada tanah lapisan atas yang disebabkan oleh air hujan dan tanah longsor. Tanah longsor terjadi karena tanah tidak ada tumbuhannya.
2. Erosi adalah pengikisan yang terjadi pada tanah.
Abrasi adalah erosi yang disebabkan oleh air laut.
3. Penyebab Erosi adalah karena banyaknya gunung yang gundul akibat penebangan yang berlebihan.
Akibat erosi yaitu tanah menjadi hilang kesuburannya, sehingga tumbuhan tidak dapat tumbuh dengan baik bahkan mati. Apabila tumbuhan mati, maka makhluk hidup yang memanfaatkan tumbuhan sebagai bahan makanannya pun akan terancam kelangsungan hidupnya.
4. Angin topan adalah angin kencang yang terjadi di lautan.
Tornado adalah angin kencang yang berputar di daratan.
5. Manfaat angin :
 - a. Untuk menggerakkan perahu layar
 - b. Untuk mengeringkan pakaian
 - c. Membantu penyerbukan
 - d. Membantu penyebaran biji tumbuhan
 - e. Untuk olahraga terbang layang

LKS Pertemuan Ketiga

1. Sebutkan penyebab terjadinya kebakaran hutan (2)?
2. Sebutkan 2 dampak yang ditimbulkan dari kebakaran hutan?
3. Sebutkan manfaat api bagi kehidupan?
4. Mengapa saat hutan terbakar akan terjadi kerugian?
5. Sebutkan manfaat hutan jika tidak terjadi kebakaran?

Jawab

1. Kebakaran hutan disebabkan oleh manusia yang semena-mena melakukan pembukaan lahan pertanian dengan cara membakarnya dan kemarau yang cukup panjang.
2. Dampak dari kebakaran hutan ialah terganggunya berbagai jenis hewan yang tinggal di dalam hutan, asap yang ditimbulkan akibat kebakaran hutan juga dapat mengganggu penglihatan pengguna kendaraan bermotor.
3. Manfaat api bagi kehidupan yakni untuk memasak, membuat obor dan menyalakan lilin dll.
4. Karena di hutan banyak pohon-pohon besar sebagai tempat tinggal dan sumber makanan bagi hewan, terjadinya polusi udara yang mengganggu pernafasan manusia.
5. Hutan menyediakan banyak kebutuhan manusia. Misalnya, sebagai sumber air, sumber bahan bangunan, dan sumber pangan.






• Pedoman Penilaian Keaktifan

Berilah tanda *chek list* (✓) pada kolom yang disediakan (ya/tidak) sesuai dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan. Pada kolom keterangan berilah kejelasan tentang jawaban yang diberikan atau untuk mendukung jawaban tersebut.

| No | Aspek yang diamati | Ya | Tidak | Keterangan |
|----|--|----|-------|------------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | | | |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | | | |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | | | |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya | | | |
| 5 | Menjawab pertanyaan. | | | |

• **Soal Evaluasi**

1. Bagian yang tertarik oleh gravitasi bulan akan mengalami pasang. Sebaliknya, bagian yang tidak tertarik gravitasi bulan akan mengalami
 - a. penarikan
 - b. surut
 - c. pasang surut
 - d. perubahan
- 2.

| No | A | B |
|----|-----------|--|
| 1 | Erosi |  |
| 2 | Abrasi |  |
| 3 | Angin |  |
| 4 | Kebakaran |  |
| 5 | Pasang |  |

Gambar di atas yang sudah sesuai dengan keterangan adalah

- a. 5 dan 3
- b. 4 dan 1
- c. 2 dan 4
- d. 3 dan 1

3. Nelayan kembali ke dermaga dan merapat ke daratan pada saat air

- a. surut
- b. pasang surut
- c. pasang
- d. gerhana bulan

4. Erosi adalah

- a. gravitasi yang mampu menarik air laut.
- b. naik/pasangnya permukaan air laut.
- c. turun/surutnya permukaan air laut.
- d. aliran air yang mengikis permukaan tanah bagian atas.

5.



1



2



3



4

Dari gambar di atas yang merupakan perubahan kenampakan bumi yang disebabkan oleh angin adalah

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 4
- c. 3 dan 2
- d. 1 dan 4

6. Dibawah ini yang bukan termasuk manfaat dari angin adalah

- a. dapat merobohkan rumah.

b. membantu penyebaran biji tumbuhan di lingkungan sekitar.

c. membantu mengeringkan baju.

d. dapat dimanfaatkan nelayan untuk berlayar.

7. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1) Membakar hutan

3) Memasak

2) Bermain petasan

4) Menyalakan lilin

Yang termasuk kegunaan api dalam kehidupan sehari-hari yang tidak merugikan ditunjukkan oleh no

a. 1 dan 2

c. 4 dan 3

b. 3 dan 1

d. 2 dan 3

8. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan akibat adanya gravitasi bulan yaitu

a. Malam hari dan siang hari

c. Air pasang dan surut

b. Pergantian malam dan siang

d. Bulan dan matahari

9.



1

2



3



4

Gambar yang menunjukkan terjadinya air pasang adalah

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

10. *Abrasi* adalah

- a. Pengikisan lapisan tanah oleh air dan angin
- b. Longsornya tanah di permukaan yang miring
- c. Pengikisan tanah di pantai yang disebabkan oleh gelombang air laut
- d. Retaknya permukaan tanah

11.



1



2



3



4

Gambar di atas yang merupakan manfaat dari angin ditunjukkan oleh nomor

- a. 1 dan 4
- b. 4 dan 2

18. Pada saat air sedang surut dimanfaatkan nelayan untuk
- a. nelayan kembali merapat
 - b. nelayan memancing
 - c. nelayan berangkat mencari ikan
 - d. berjualan ikan

Soal untuk nomor 19 – 21 !



A



B



C



D

19. Gambar A menunjukkan akibat terjadinya
- a. erosi
 - b. angin
 - c. abrasi
 - d. kebakaran
20. Gambar yang menunjukkan akibat terjadinya kebakaran hutan adalah
- a. C
 - b. D
 - c. B
 - d. A
21. Gambar yang menunjukkan terjadinya erosi dan abrasi adalah
- a. B dan C
 - b. A dan C
 - c. D dan A
 - d. B dan D

Soal untuk nomor 22 dan 23!



1



2



3



4



5



6

22. Gambar di atas yang merupakan manfaat dari api ditunjukkan oleh nomor . . .

- | | |
|---------------|---------------|
| a. 1, 4 dan 5 | c. 2, 3 dan 6 |
| b. 1, 3 dan 5 | d. 2, 4 dan 6 |

23. Gambar di atas yang menunjukkan kerugian atau akibat terjadinya kebakaran hutan adalah

- | | |
|---------------|---------------|
| a. 1, 4 dan 5 | c. 2, 3 dan 6 |
| b. 1, 3 dan 5 | d. 2, 4 dan 6 |

24. Gambar berikut ini yang menunjukkan dampak terjadinya abrasi adalah . . .

a.



c.



b.



d.



25. Abrasi dapat mengakibatkan pantai semakin . . .

a. indah

c. sempit

b. lebar

d. dangkal

Jawaban

1. B

12. D

23. C

2. C

13. A

24. C

3. C

14. C

25. B

4. D

15. A

5. D

16. B

6. A

17. D

7. C

18. C

8. C

19. C

9. A

20. B

10. C

21. B

11. A

22. A

SIKLUS II

menurut asalnya, misalnya daging dari hewan, logam dari mineral, meja atau kursi dari kayu dengan benar

- d. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dengan benar.

V. Karakter

Kritis, kreatif, aktif, tanggung jawab dan kerjasama

VI. Materi Pokok

Sumber Daya Alam

VII. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student Center*

Metode : *Quick on The Draw*

VIII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama menurut keyakinannya dilanjutkan presensi .
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “anak-anak siapa yang tau tempe dan tahu terbuat dari apa?”
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan meluruskan jawaban dari siswa “iya benar sekali anak-anak, tempe dan tahu terbuat dari kedelai. Nah sekarang kita akan belajar tentang asal dan jenis dan sifat sumber daya alam, yang diantaranya sudah anak-anak jelaskan tadi”.

2. Kegiatan inti

- a. Siswa dikondisikan oleh guru untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi air laut pasang dan surut dari guru
- c. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw*, yang meliputi :

- 1) Setiap kelompok disiapkan satu tumpukan kartu soal yang berjumlah lima soal oleh guru. Setiap kartu hanya memuat satu soal. Dengan warna yang berbeda-beda dari setiap kelompoknya. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Guru meletakkan satu set kartu untuk masing-masing kelompok di atas meja dengan angka menghadap atas atau nomor 1 di atas.
- 2) Siswa dibagi ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat siswa. Dari empat siswa tersebut, masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang berbeda-beda, misalnya untuk siswa yang nomor 1 bertugas mengambil soal 1 kemudian siswa nomor 2 mengumpulkan jawaban dan mengambil soal selanjutnya.
- 3) Setiap kelompok diberikan bahan materi oleh guru yakni Sumber Daya Alam yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan masing-masing siswa menerimanya.
- 4) Siswa mendengarkan aturan permainan yang disampaikan oleh guru.
- 5) Siswa yang bernomor satu dari tiap kelompoknya lari ke meja guru setelah guru mengatakan “mulai” untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompoknya dan membawanya untuk dikerjakan secara kelompok.
- 6) Kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah dengan mancarinya dimateri sumber yang telah dibagikan oleh guru. Disini siswa menyesuaikan soal yang tertera pada kartu sehingga jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan percobaan maka siswa harus melakukan percobaan, namun jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan pengamatan maka siswa hanya melakukan pengamatan saja sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan sesuai dengan perintah yang ada pada kartu pertanyaan.
- 7) Siswa yang mendapatkan nomor 2 maju ke depan kelas untuk mengumpulkan jawaban. Guru segera memeriksa jawaban siswa, jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, siswa harus kembali ke kelompok dan mencoba untuk memperbaiki jawaban tersebut. Jika

jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor 2 kembali ke kelompok dan membawa soal selanjutnya. Siswa yang menulis dan berlari harus bergantian.

- 8) Saat satu siswa dari kelompok sedang mengumpulkan dan mengambil jawaban, anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan lebih efisien.
- 9) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- 10) Siswa bersama guru membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
- 11) Kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan diberikan penghargaan oleh guru.

d. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada materi yang belum jelas.

e. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa bersama guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Siswa diberikan tindak lanjut oleh guru berupa pekerjaan rumah.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan kedua

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama menurut keyakinannya dilanjutkan presensi.

- b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak-anak siapa yang pernah membuang sampah di sungai?”, “apa akibatnya jika semua siswa dikelas ini membuang sampah di sungai?”.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan meluruskan jawaban dari siswa “iya, jika kalian membuang sampah di sungai maka air sungai akan mengalami kerusakan atau pencemaran yang dapat merusak ekosistem air sungai. Nah sekarang kita akan belajar tentang hubungan sumber daya alam dengan lingkungan”.

2. Kegiatan inti

- a. Siswa dikondisikan oleh guru untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan dari guru
- c. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *quick on the draw*, yang meliputi :
 - 1) Setiap kelompok disiapkan satu tumpukan kartu soal yang berjumlah lima soal oleh guru. Setiap kartu hanya memuat satu soal. Dengan warna yang berbeda-beda dari setiap kelompoknya. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Guru meletakkan satu set kartu untuk masing-masing kelompok di atas meja dengan angka menghadap atas atau nomor 1 di atas.
 - 2) Siswa dibagi ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat siswa. Dari empat siswa tersebut, masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang berbeda-beda, misalnya untuk siswa yang nomor 1 bertugas mengambil soal 1 kemudian siswa nomor 2 mengumpulkan jawaban dan mengambil soal selanjutnya.
 - 3) Setiap kelompok diberikan bahan materi oleh guru yakni Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkunganyang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan masing-masing siswa menerimanya.
 - 4) Siswa mendengarkan aturan permainan yang disampaikan oleh guru.
 - 5) Siswa yang bernomor satu dari tiap kelompoknya lari ke meja guru setelah guru mengatakan “mulai” untuk mengambil pertanyaan pertama

menurut warna kelompoknya dan membawanya untuk dikerjakan secara kelompok.

- 6) Kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah dengan mencari materi sumber yang telah dibagikan oleh guru. Disini siswa menyesuaikan soal yang tertera pada kartu sehingga jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan percobaan maka siswa harus melakukan percobaan, namun jika pada kartu soal tertulis untuk melakukan pengamatan maka siswa hanya melakukan pengamatan saja sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan sesuai dengan perintah yang ada pada kartu pertanyaan.
 - 7) Siswa yang mendapatkan nomor 2 maju ke depan kelas untuk mengumpulkan jawaban. Guru segera memeriksa jawaban siswa, jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, siswa harus kembali ke kelompok dan mencoba untuk memperbaiki jawaban tersebut. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor 2 kembali ke kelompok dan membawa soal selanjutnya. Siswa yang menulis dan berlari harus bergantian.
 - 8) Saat satu siswa dari kelompok sedang mengumpulkan dan mengambil jawaban, anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan lebih efisien.
 - 9) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
 - 10) Siswa bersama guru membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
 - 11) Kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan diberikan penghargaan oleh guru.
- d. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada materi yang belum jelas.
- e. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa bersama guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Siswa diberikan tindak lanjut oleh guru berupa pekerjaan rumah.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- d. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan ketiga.

Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)

- a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa bersama menurut keyakinannya dilanjutkan presensi.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan “Anak-anak siapa yang sudah melaksanakan tugas dari ibu guru kemarin?” nah setelah kalian membaca, tentunya kalian tau apa yang dimaksud erosi itu?”

2. Kegiatan inti (60 menit)

Evaluasi siklus I

3. Kegiatan Akhir (5 menit)

- a. Siswa diberikan tindak lanjut oleh guru berupa pekerjaan rumah.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- c. Guru menutup pembelajaran.

IX. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- Sri Harmi. 2002. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI kelas IV*. Surakarta: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- S. Rositawaty dan Aris Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hery Sulistyanto dan Edy Wiyono. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media Pembelajaran

- Kertas origami (warna)
- Stiker
- Sumber daya Alam (beras, tempe, gula, kayu, jamu, pasir, sabit, perak, kabel, bensin, susu, dan telur)

X. Penilaian

1. Penilaian sikap (keaktifan)
2. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes
 - b. Jenis Tes : Tertulis
 - c. Bentuk : Pilihan ganda
 - d. Jumlah soal : 25 butir
 - e. Pedoman penilaian :
 - 1) Setiap jawaban benar diberi skor 1
 - 2) Setiap jawaban salah diberi skor 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

XI. Lampiran

1. Materi
2. Soal LKS
3. Kunci Jawaban
4. Soal Evaluasi.
5. Kunci Jawaban

Karanganyar, 15 April 2014

Mengetahui

Wali Kelas IV

SD N 4 Alastuwo

Peneliti

Sursiti Handayani, S.Pd, SD

NIP. 196500107 199007 2 001

Wahyuni

NIM. 10108244006

Kepala Sekolah

SD N 4 Alastuwo

Rini Untari, S.Pd. MM

NIP. 19700508 199903 2 004

LAMPIRAN

• MATERI

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam. Sumber daya alam digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraannya. Perhatikan lingkungan sekitarmu. Menurutmu, apakah di lingkunganmu terdapat sumber daya alam?

Sumber Daya Alam

Berdasarkan jenisnya, sumber daya alam terdiri atas sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati. *Sumber daya alam hayati* adalah sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup. Menurutmu, apa saja yang termasuk sumber daya alam hayati? Perhatikan gambar berikut.



Gambar tersebut menunjukkan beberapa contoh hasil sumber daya alam hayati.

Sumber daya alam hayati dapat berasal dari hewan maupun tumbuhan.

Sumber daya alam nonhayati adalah sumber daya alam yang bukan berasal dari makhluk hidup. Dapatkah kamu menyebutkan contoh sumber daya alam nonhayati? Contoh sumber daya alam non hayati antara lain, sinar matahari, udara, air, dan tanah. Seperti terlihat pada Gambar di bawah ini. Selain itu, ada pula sumber daya alam nonhayati yang berasal dari dalam bumi. Sumber daya alam tersebut antara lain bahan tambang, dan minyak bumi. Dapatkah kamu menyebutkan bahan tambang yang digunakan sebagai sumber daya?



Berdasarkan sifatnya, sumber daya alam terdiri atas sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. *Sumber daya alam yang dapat diperbarui* adalah sumber daya alam yang memiliki sifat dapat pulih kembali. Dengan sifat tersebut, sumber daya alam ini dapat terus digunakan dan tidak akan pernah habis. Beberapa contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui, antara lain air, hewan dan tumbuhan. Mengapa air, hewan dan tumbuhan termasuk ke dalam sumber daya alam yang dapat diperbarui? Air merupakan sumber daya alam yang secara terus menerus mengalami pembaruan. Pembaruan tersebut terjadi dengan cara daur air. Perhatikan Gambar di bawah ini. Melalui daur air, air menjadi bersih kembali. Hal itu terjadi karena pada saat penguapan, kotoran yang terdapat dalam air tidak ikut terangkat ke udara. Air pun turun kembali dalam bentuk hujan dengan keadaan bersih.



Hewan dan tumbuhan juga termasuk ke dalam sumber daya alam yang dapat diperbarui. Hal itu disebabkan hewan dan tumbuhan dapat berkembang biak dan menghasilkan keturunan.



Namun, sumber daya alam itu dapat habis atau mutunya berkurang jika digunakan secara tidak tepat dan berlebihan. Dapatkah kamu menyebutkan contoh lain sumber daya alam yang dapat diperbarui?

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang akan habis apabila digunakan secara terus menerus. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, antara lain minyak bumi, batu bara, gas alam dan bahan tambang lainnya.



a) Minyak bumi, b) batubara, dan c) gas alam merupakan salah satu sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui

Mengapa sumber daya alam ini dapat habis? Sumber daya alam ini dapat habis karena tidak mengalami daur. Semakin banyak penggunaan sumber daya alam tersebut maka akan semakin cepat pula habisnya. Sumber daya alam yang tidak

dapat diperbarui biasanya terbentuk melalui proses tertentu. Proses tersebut memerlukan waktu yang sangat lama. Waktu pembentukannya bisa mencapai jutaan tahun. Lama sekali, bukan? Apa yang terjadi jika penggunaan sumber daya alam tidak seimbang dengan kecepatan proses pembentukannya? Cobalah diskusikan bersama teman-teman dan gurumu.

2. Hubungan Antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan

Perhatikan olehmu, apa yang kamu rasakan saat bernapas? Kamu akan merasakan adanya udara yang masuk. Udara yang kamu hirup termasuk dalam sumber daya alam. Namun, bagaimana jika udara di lingkunganmu tercemar? Tentunya, kamu tidak akan merasa nyaman saat bernapas. Kamu akan merasa sesak atau mencium bau yang tidak sedap. Tahukah kamu, bahwa di lingkunganmu terdapat banyak sekali sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan. Lingkungan merupakan tempat bagi sumber daya alam. Kamu dapat memanfaatkan sumber daya alam dengan baik jika lingkungannya berada dalam kondisi yang baik.



Dapatkah kamu menyebutkan, sumber daya alam apa saja yang terdapat dalam gambar tersebut? Bagaimana jika terdapat lingkungan yang rusak? Jika lingkungan rusak maka sumber daya alam pun tidak dapat dimanfaatkan dengan baik. Kerusakan lingkungan dapat menyebabkan mutu sumber daya alam menjadi tidak bagus. Selain itu, kerusakan lingkungan juga dapat menyebabkan sumber daya alam menjadi hilang atau habis. Contoh kerusakan lingkungan yang dapat mengurangi mutu sumber daya alam adalah pencemaran sungai. Di sungai, manusia dapat mengambil beberapa sumber daya alam, antara lain air, ikan, dan tenaga arusnya. Jika terjadi pencemaran sungai, apa yang terjadi dengan sumber

daya alam yang terdapat dalam sungai tersebut? Mutu air akan berkurang karena keruh dan berbau. Selain itu, banyak ikan yang mati atau di dalam tubuhnya mengandung racun. Sementara itu, arus air yang dapat digunakan sebagai sumber energi akan berkurang. Hal itu terjadi karena air sungai tertahan oleh banyaknya sampah.



Oleh karena itu, agar kamu dapat memanfaatkan sumber daya alam dengan baik, kamu harus memelihara lingkungan tempat sumber daya alam itu berada. Hal itu disebabkan sumber daya alam sangat berhubungan dan tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan.

• **SOAL LKS**

LKS Pertemuan Pertama

1. Amatilah benda-benda yang telah disediakan oleh guru dan dari benda-benda tersebut, manakah yang termasuk sumber daya alam hayati?
2. Dari benda-benda tersebut, manakah yang termasuk sumber daya alam non hayati?
3. Dari benda-benda tersebut, manakah yang termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui?
4. Dari benda-benda tersebut, manakah yang termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui?
5. Golongkanlah benda-benda tersebut sesuai asal bendanya!

Jawab

1. Yang termasuk sumber daya alam hayati adalah beras, tempe, gula, kayu, jamu, susu, dan telur

2. Yang termasuk sumber daya alam non hayati adalah air, tanah, pasir, kerikil, sabit, perak, kabel dan bensin.
3. Yang termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah beras, tempe, gula, kayu, jamu, susu, telur dan air
4. Yang termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah , tanah, pasir, kerikil, sabit, perak, kabel dan bensin.
- 5.

| No | Nama Benda | Asal Benda |
|----|------------|------------|
| 1 | Beras | Tumbuhan |
| 2 | Tempe | Tumbuhan |
| 3 | Gula | Tumbuhan |
| 4 | Kayu | Tumbuhan |
| 5 | Jamu | Tumbuhan |
| 6 | Susu | Hewan |
| 7 | Telur | Hewan |
| 8 | Air | Mineral |
| 9 | Tanah | Mineral |
| 10 | Pasir | Mineral |
| 11 | Kerikil | Mineral |
| 12 | Sabit | Mineral |
| 13 | Perak | Mineral |
| 14 | Kabel | Mineral |
| 15 | Bensin | Mineral |

LKS Pertemuan Kedua

1. Bagaimana jika sumber daya alam mengalami kerusakan?
2. Bagaimana caranya agar sumber daya alam tetap seimbang?
3. Jika terjadipencemaran sungai, apa yang terjadi dengan sumber daya alam yang terdapat dalam sungai tersebut?
4. Apa yang menyebabkan sumber daya alam mengalami kerusakan?

5. Keluarlah di halaman sekolahmu, amatilah disekitarmu! bagaimanakah udara yang kamu hirup? berikan alasanmu!

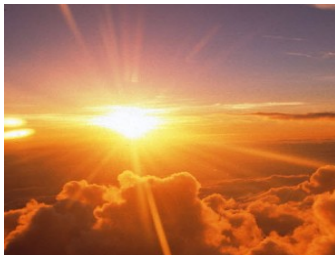
Jawab

1. Jika sumber daya alam mengalami kerusakan maka tidak dapat dimanfaatkan dengan baik, menyebabkan mutu sumber daya alam menjadi tidak bagus dan sumber daya alam menjadi hilang atau habis.
2. Memanfaatkannya sesuai kebutuhan dan menggunakan sebaik-baiknya
3. Yang akan terjadi ialah mutu air akan berkurang karena keruh dan berbau, banyak ikan yang mati atau di dalam tubuhnya mengandung racun dan arus air yang dapat digunakan sebagai sumber energi akan berkurang.
4. Menggunakannya secara terus menerus, membuang sampah tidak pada tempatnya, tidak melestarikan sumber daya alam dengan baik dll.(sesuai kebijakan guru).
5. Udara di lingkungan sekolah segar, bersih dan sejuk karena lokasi sekolah berada di desa dan diapit oleh banyak tumbuhan maupun persawahan.

• **Soal Evaluasi**

1. Di bawah ini yang termasuk sumber daya alam non hayati adalah . . .

a.



c.



b.



d.



2. Sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup disebut sumber daya alam

....

a. non hayati

c. hayati

b. yang dapat diperbarui

d. yang tidak dapat diperbarui

3. Sumber daya alam berupa sinar matahari, udara, air, dan tanah disebut







a. non hayati



c. dapat diperbarui

b. hayati

d. tidak dapat diperbarui

Soal untuk nomor 4-7!

| | | | |
|--------|---|--------|--|
| 1 a |  | 1 B |  |
| 2 a |  | 2 B |  |
| 3 a |  | 3 B |  |

| | | | |
|--------|---|--------|--|
| 4 a |  | 4 B |  |
|--------|---|--------|--|

4. Dari gambar di atas termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah .

...

- a. 1b dan 2b
 - b. 2b dan 4b
 - c. 3a dan 3b
 - d. 2b dan 3b
5. Dari gambar di atas yang termasuk sumber daya alam non hayati adalah
- a. 1a dan 3a
 - b. 2a dan 2b
 - c. 1b dan 4a
 - d. 3b, dan 1a
6. Dari gambar di atas yang termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah
- a. 1a dan 2a
 - b. 2a dan 3b
 - c. 4b dan 3a
 - d. 1b dan 4a
7. Dari gambar di atas yang termasuk sumber daya alam hayati adalah
- a. 1a dan 3b
 - b. 1a dan 3a
 - c. 4b dan 3b
 - d. 2a dan 4a
8. Makanan, benang wol, daging dan kayu termasuk dalam sumber daya alam
- a. hayati dan tidak dapat diperbarui
 - b. non hayati dan dapat diperbarui
 - c. hayati dan dapat diperbarui
 - d. non hayati dan dapat diperbarui
9. Sumber daya alam yang dapat diperbarui ialah
- a. minyak bumi
 - b. air
 - c. batu bara
 - d. gas alam
10. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui bersifat
- a. mengalami daur

- b. dapat habis dan tidak dapat kembali lagi c. dapat berkembang biak
d. hidup
11. Jika suatu lingkungan sungai rusak dan tercemar, maka sumber daya alam yang tidak akan terganggu ialah
a. ikan b. udara c. air d. pohon
12. Sumber daya alam sangat berkaitan erat dengan lingkungan, karena
a. sumber daya alam berada di lingkungan c. sumber daya alam terbuat dari lingkungan
b. sumber daya alam merusak lingkungan d. sumber daya alam membentuk lingkungan
13. Jika suatu sumber daya alam tidak dapat dimanfaatkan secara langsung, sumber daya alam tersebut harus
a. diolah terlebih dahulu c. digunakan secara langsung
b. dimanfaatkan d. dibiarkan
- 14.



Gambar di atas termasuk benda yang berasal dari

- a. hewan c. tumbuhan
b. mineral d. bahan tambang
- 15.



Gambar di samping merupakan contoh bahan tambang yang disebut

- a. besi
- b. aluminium

- c. perak
- d. tembaga

16.



Susu merupakan makanan yang berasal dari hewan, yakni

- a. ayam
- b. bebek

- c. sapi jantan
- d. sapi perah

17. Kain sutra berasal dari

a.



c.



b.



d.



18.



Gambar di atas merupakan benda yang berasal dari tumbuhan yakni

- a. kelapa sawit

- b. kedelai

c. padi

d. serat kapas

19. Gambar di bawah ini merupakan benda yang berasal dari tumbuhan adalah . . .

a.



c.



b.



d.



20. Di bawah ini yang merupakan sumber daya alam non hayati adalah

a.



c.



b.



d.



21.



Gambar di atas merupakan kenampakan sumber daya alam yang

- a. seimbang
- b. rusak
- c. tercemar
- d. segar

22. Di bawah ini yang bukan merupakan sumber daya alam yang seimbang adalah

a.



b.



c.



d.



23. Di bawah ini termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah

a.



b.



c.



d.



24. Di bawah ini termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah

a.



c.



b.



d.



25. Manfaat dari kulit ular dan buaya dapat dijadikan

a. alat tulis dan peralatan

c. tas dan jaket

dapur

d. kertas dan jaket

b. gelas dan alat tulis

Jawaban

- | | | | | |
|------|-------|-------|-------|-------|
| 1. A | 6. B | 11. D | 16. D | 21. A |
| 2. C | 7. B | 12. A | 17. A | 22. B |
| 3. A | 8. C | 13. A | 18. B | 23. D |
| 4. B | 9. B | 14. B | 19. D | 24. A |
| 5. C | 10. B | 15. D | 20. B | 25. C |

LAMPIRAN 2

KISI-KISI SOAL EVALUASI

DAN

SOAL EVALUASI

Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I

| Indikator | Aspek Kognitif | | No Item | Jumlah Butir |
|--|----------------|----|---|--------------|
| | C1 | C2 | | |
| Mendefinikan pengertian air pasang dan surut, erosi, abrasi, badai | √ | | 1, 4, 10, 12, | 4 |
| Memasangkan gambar abrasi dan kebakaran hutan sesuai dengan keterangan | | √ | 2 | 1 |
| Membedakan akibat terjadinya angin, air pasang dan surut, air pasang, manfaat angin, erosi, abrasi, kebakaran hutan, erosi dan abrasi, manfaat api dan kerugiannya | | √ | 5, 8, 17, 9, 11, 14, 19, 24, 20, 21, 22, 23, | 13 |
| Menyebutkan manfaat air pasang, angin, api, akibat erosi, air surut | √ | | 3, 6, 7, 16, 18 | 5 |
| Menyebutkan penyebab terjadinya pasang, kebakaran | √ | | 15, 13 | 1 |
| Menyebutkan akibat terjadinya abrasi | √ | | 25 | 1 |
| Jumlah Total Butir Soal | | | | 25 |

Nama :



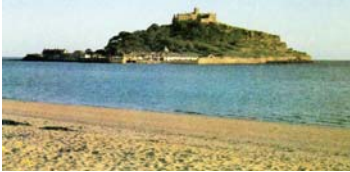


No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan jawaban yang benar!

1. Bagian yang tertarik oleh gravitasi bulan akan mengalami pasang. Sebaliknya, bagian yang tidak tertarik gravitasi bulan akan mengalami

- a. penarikan
b. surut
c. pasang surut
d. perubahan

2.

| No | A | B |
|----|-----------|--|
| 1 | Erosi |  |
| 2 | Abrasi |  |
| 3 | Angin |  |
| 4 | Kebakaran |  |
| 5 | Pasang |  |

Gambar di atas yang sudah sesuai dengan keterangan adalah

- a. 5 dan 3
- b. 4 dan 1
- c. 2 dan 4
- d. 3 dan 1

3. Nelayan kembali ke dermaga dan merapat ke daratan pada saat air

- a. surut
- b. pasang surut
- c. pasang
- d. gerhana bulan

4. Erosi adalah

- a. gravitasi yang mampu menarik air laut.
- b. naik/pasangnya permukaan air laut.
- c. turun/surutnya permukaan air laut.
- d. aliran air yang mengikis permukaan tanah bagian atas.

5.



1



2



3



4

Dari gambar di atas yang merupakan perubahan kenampakan bumi yang disebabkan oleh angin adalah

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 4
- c. 3 dan 2
- d. 1 dan 4

6. Dibawah ini yang bukan termasuk manfaat dari angin adalah

- a. dapat merobohkan rumah.

b. membantu penyebaran biji tumbuhan di lingkungan sekitar.

c. membantu mengeringkan baju.

d. dapat dimanfaatkan nelayan untuk berlayar.

7. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1) Membakar hutan

3) Memasak

2) Bermain petasan

4) Menyalakan lilin

Yang termasuk kegunaan api dalam kehidupan sehari-hari yang tidak merugikan ditunjukkan oleh no

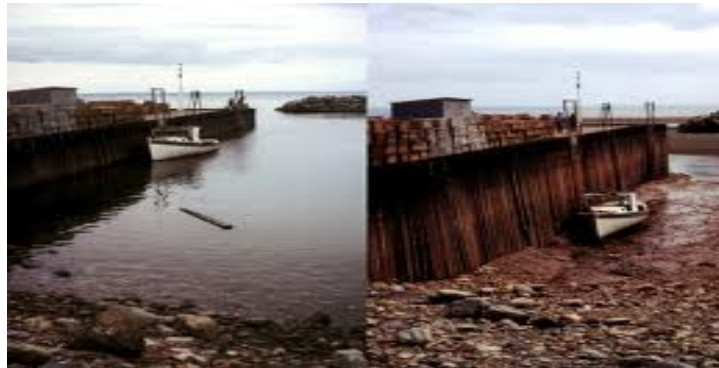
a. 1 dan 2

c. 4 dan 3

b. 3 dan 1

d. 2 dan 3

8. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan akibat adanya gravitasi bulan yaitu

a. Malam hari dan siang hari

c. Air pasang dan surut

b. Pergantian malam dan siang

d. Bulan dan matahari

9.



1

2



3



4

Gambar yang menunjukkan terjadinya air pasang adalah

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

10. *Abrasi* adalah

- a. Pengikisan lapisan tanah oleh air dan angin
- b. Longsornya tanah di permukaan yang miring
- c. Pengikisan tanah di pantai yang disebabkan oleh gelombang air laut
- d. Retaknya permukaan tanah

11.



1



2



3



4

Gambar di atas yang merupakan manfaat dari angin ditunjukkan oleh nomor

- a. 1 dan 4
- b. 4 dan 2

18. Pada saat air sedang surut dimanfaatkan nelayan untuk
- a. nelayan kembali merapat
 - b. nelayan memancing
 - c. nelayan berangkat mencari ikan
 - d. berjualan ikan

Soal untuk nomor 19 – 21 !



A



B



C



D

19. Gambar A menunjukkan akibat terjadinya
- a. erosi
 - b. angin
 - c. abrasi
 - d. kebakaran
20. Gambar yang menunjukkan akibat terjadinya kebakaran hutan adalah
- a. C
 - b. D
 - c. B
 - d. A
21. Gambar yang menunjukkan terjadinya erosi dan abrasi adalah
- a. B dan C
 - b. A dan C
 - c. D dan A
 - d. B dan D

Soal untuk nomor 22 dan 23!



1



2



3



4



5



6

22. Gambar di atas yang merupakan manfaat dari api ditunjukkan oleh nomor . . .

- a. 1, 4 dan 5
- b. 1, 3 dan 5
- c. 2, 3 dan 6
- d. 2, 4 dan 6

23. Gambar di atas yang menunjukkan kerugian atau akibat terjadinya kebakaran hutan adalah

- a. 1, 4 dan 5
- b. 1, 3 dan 5
- c. 2, 3 dan 6
- d. 2, 4 dan 6

24. Gambar berikut ini yang menunjukkan dampak terjadinya abrasi adalah

a.



c.



b.



d.



25. Abrasi dapat mengakibatkan pantai semakin

a. indah

d. dangkal

b. lebar

c. sempit

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I

1. B

10. C

19. C

2. C

11. A

20. B

3. C

12. D

21. B

4. D

13. A

22. A

5. D

14. C

23. C

6. A

15. A

24. C

7. C

16. B

25. B

8. C

17. D

9. A

18. C

Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II

| Indikator | Aspek Kognitif | | No Item | Jumlah Butir |
|---|----------------|----|---|--------------|
| | C1 | C2 | | |
| Mendefinikan pengertian sumber daya alam hayati, | √ | | 2 | 1 |
| Membedakan sumber daya alam yang dapat diperbarui, non hayati, tidak dapat diperbarui, hayati, benda yang berasal dari mineral, bahan tambang, benda yang berasal dari hewan, benda yang berasal dari tumbuhan, sumber daya alam yang seimbang dan tidak seimbang | | √ | 4, 23, 1, 5, 20, 6, 24, 7, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22 | 16 |
| Menyebutkan contoh sumber daya alam non hayati, hayati dan dapat diperbarui, dapat diperbarui | √ | | 3, 8, 9, | 3 |
| Menyebutkan manfaat kulit ular dan buaya | √ | | 25 | 1 |
| Menyebutkan sifat sumber daya alam yang tidak diperbarui, | √ | | 10 | 1 |
| Menyebutkan akibat lingkungan sungai yang tercemar, | √ | | 11 | 1 |
| Menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, | √ | | 12 | 1 |
| Menyebutkan cara mengolah sumber daya alam yang masih mentah | √ | | 13 | 1 |
| Jumlah Total Butir Soal | | | | 25 |

Nama :

No Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan jawaban yang benar!

1. Dibawah ini yang termasuk sumber daya alam non hayati adalah

a.



c.



b.



d.



2. Sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup disebut sumber daya alam

....

a. non hayati

c. hayati

b. yang dapat diperbarui

d. yang tidak dapat diperbarui

3. Sumber daya alam berupa sinar matahari, udara, air, dan tanah disebut

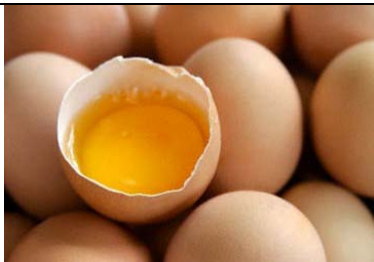

a. non hayati







c. dapat diperbarui

b. hayati

d. tidak dapat diperbarui

Soal untuk nomor 4-7!

| | | | |
|---|---|---|--|
| 1 |  | 1 |  |
| a | | b | |

| | | | |
|--------|--|--------|---|
| 2 a |  | 2 b |  |
| 3 a |  | 3 b |  |
| 4 a |  | 4 b |  |

4. Dari gambar di atas termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah .

...

a. 1b dan 2b

c. 3a dan 3b

b. 2a dan 4b

d. 2b dan 3b

5. Dari gambar di atas yang termasuk sumber daya alam non hayati adalah

a. 1a dan 3a

c. 1b dan 4a

b. 2a dan 2b

d. 3b, dan 1a

6. Dari gambar di atas yang termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah
- 1a dan 2a
 - 2a dan 3b
 - 4b dan 3a
 - 1b dan 4a
7. Dari gambar di atas yang termasuk sumber daya alam hayati adalah
- 1a dan 3b
 - 1a dan 3a
 - 4b dan 3b
 - 2a dan 4a
8. Makanan, benang wol, daging dan kayu termasuk dalam sumber daya alam
- hayati dan tidak dapat diperbarui
 - non hayati dan dapat diperbarui
 - hayati dan dapat diperbarui
 - non hayati dan dapat diperbarui
9. Sumber daya alam yang dapat diperbarui ialah
- minyak bumi
 - air
 - batu bara
 - gas alam
10. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui bersifat
- mengalami daur
 - dapat habis dan tidak dapat kembali lagi
 - dapat berkembang biak
 - hidup
11. Jika suatu lingkungan sungai rusak dan tercemar, maka sumber daya alam yang tidak akan terganggu ialah
- ikan
 - udara
 - air
 - pohon
12. Sumber daya alam sangat berkaitan erat dengan lingkungan, karena
- sumber daya alam berada di lingkungan
 - sumber daya alam merusak lingkungan
 - sumber daya alam terbuat dari lingkungan
 - sumber daya alam membentuk lingkungan
13. Jika suatu sumber daya alam tidak dapat dimanfaatkan secara langsung, sumber daya alam tersebut harus
- diolah terlebih dahulu
 - dimanfaatkan
 - digunakan secara langsung
 - dibiarkan

14.



Gambar di atas termasuk benda yang berasal dari

- a. hewan
- b. mineral
- c. tumbuhan
- d. bahan tambang

15.



Gambar di samping merupakan contoh bahan tambang yang disebut

- a. besi
- b. aluminium
- c. perak
- d. tembaga

16.



Susu merupakan makanan yang berasal dari hewan, yakni

- a. ayam
- b. bebek
- c. sapi jantan
- d. sapi perah

17. Kain sutra berasal dari

a.



c.



b.



d.



18.



Gambar di atas merupakan benda yang berasal dari tumbuhan yakni

a. kelapa sawit

c. padi

b. kedelai

d. serat kapas

19. Gambar di bawah ini merupakan benda yang berasal dari tumbuhan adalah . .

..

a.



b.



c.



d.



20. Di bawah ini yang merupakan sumber daya alam non hayati adalah

a.



c.



b.



d.



21.



Gambar di atas merupakan kenampakan sumber daya alam yang

a. seimbang

c. tercemar

b. rusak

d. alami

22. Di bawah ini yang bukan merupakan sumber daya alam yang seimbang adalah

a.



b.



c.



d.



23. Di bawah ini termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah

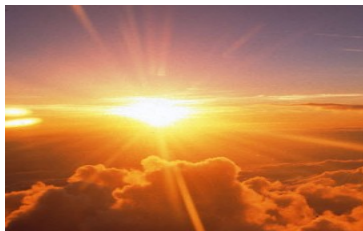
a.



b.



c.



d.



24. Di bawah ini termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah . .
 . .

a.



c.



b.



d.



25. Manfaat dari kulit ular dan buaya dapat dijadikan

a. alat tulis dan peralatan

c. tas dan jaket

dapur

d. kertas dan jaket

b. gelas dan alat tulis

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II

1. A

10. B

19. D

2. C

11. D

20. B

3. A

12. A

21. A

4. B

13. A

22. B

5. C

14. B

23. D

6. B

15. D

24. A

7. B

16. D

25. C

8. C

17. A

9. B

18. B

LAMPIRAN 3

REKAPITULASI HASIL EVALUASI

SISWA

Hasil Rekapitulasi Nilai Evaluasi Pra Siklus Siswa Kelas IV SDN 04

Alastuwo

| No | Inisial | Nilai | Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD (70) | |
|-------------------|---------|--------------|---|----------------|
| | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | AYS | 43 | | √ |
| 2 | FRI | 56 | | √ |
| 3 | ISP | 54 | | √ |
| 4 | NNS | 60 | | √ |
| 5 | RFF | 70 | √ | |
| 6 | T | 54 | | √ |
| 7 | YAS | 80 | √ | |
| 8 | AACS | 65 | | √ |
| 9 | ATD | 80 | √ | |
| 10 | CWN | 70 | √ | |
| 11 | DH | 60 | | √ |
| 12 | DS | 68 | | √ |
| 13 | MF | 65 | | √ |
| 14 | MA | 95 | √ | |
| 15 | NM | 56 | | √ |
| 16 | RS | 60 | | √ |
| 17 | RAA | 71 | √ | |
| 18 | RP | 60 | | √ |
| 19 | TH | 85 | √ | |
| 20 | YDS | 60 | | √ |
| 21 | MS | 70 | √ | |
| Jumlah | | 1382 | 8 | 13 |
| Rata-rata | | 65,80 | — | — |
| Persentase | | | 38,09 % | 61,90 % |

Hasil Rekapitulasi Nilai Evaluasi Siklus I Siswa Kelas IV SDN 04 Alastuwo

| No | Inisial | Nilai | Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD (70) | |
|-------------------|---------|--------------|---|----------------|
| | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | AYS | 60 | | √ |
| 2 | FRI | 68 | | √ |
| 3 | ISP | 78 | √ | |
| 4 | NNS | 60 | | √ |
| 5 | RFF | 76 | √ | |
| 6 | T | 60 | | √ |
| 7 | YAS | 88 | √ | |
| 8 | AACS | 74 | √ | |
| 9 | ATD | 74 | √ | |
| 10 | CWN | 78 | √ | |
| 11 | DH | 76 | √ | |
| 12 | DS | 74 | √ | |
| 13 | MF | 60 | | √ |
| 14 | MA | 84 | √ | |
| 15 | NM | 68 | | √ |
| 16 | RS | 56 | | √ |
| 17 | RAA | 72 | √ | |
| 18 | RP | 64 | | √ |
| 19 | TH | 76 | √ | |
| 20 | YDS | 64 | | √ |
| 21 | MS | 84 | √ | |
| Jumlah | | 1494 | 12 | 9 |
| Rata-rata | | 71,15 | — | — |
| Persentase | | | 57,14 % | 42,85 % |

Hasil Rekapitulasi Nilai Evaluasi Siklus II Siswa Kelas IV SDN 04 Alastuwo

| No | Inisial | Nilai | Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD (70) | |
|-------------------|---------|--------------|---|----------------|
| | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | AYS | 68 | | √ |
| 2 | FRI | 64 | | √ |
| 3 | ISP | 88 | √ | |
| 4 | NNS | 72 | √ | |
| 5 | RFF | 88 | √ | |
| 6 | T | 60 | | √ |
| 7 | YAS | 92 | √ | |
| 8 | AACS | 92 | √ | |
| 9 | ATD | 84 | √ | |
| 10 | CWN | 84 | √ | |
| 11 | DH | 72 | √ | |
| 12 | DS | 72 | √ | |
| 13 | MF | 76 | √ | |
| 14 | MA | 96 | √ | |
| 15 | NM | 88 | √ | |
| 16 | RS | 72 | √ | |
| 17 | RAA | 76 | √ | |
| 18 | RP | 84 | √ | |
| 19 | TH | 80 | √ | |
| 20 | YDS | 80 | √ | |
| 21 | MS | 72 | √ | |
| Jumlah | | 1660 | 18 | 3 |
| Rata-rata | | 79,04 | — | — |
| Persentase | | | 85,71 % | 14,28 % |

LAMPIRAN 4

KISI-KISI

DAN

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Kisi-kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No Item |
|---------------------------|------------------|--|----------------|
| Kegiatan belajar mengajar | Kegiatan siswa | <ul style="list-style-type: none">- Aktif memperhatikan- Aktif mengerjakan soal- Aktif bekerjasama- Aktif mengajukan pertanyaan atau bertanya- Aktif menjawab pertanyaan | 1, 2, 3, 4, 5 |

Lembar Observasi Siswa

Berilah tanda *chek list* (√) pada kolom yang disediakan (ya/tidak) sesuai dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan. Pada kolom keterangan berilah kejelasan tentang jawaban yang diberikan atau untuk mendukung jawaban tersebut.

Nama siswa :

Materi :

Hari/tanggal :

Pertemuan ke :

| No | Aspek yang diamati | Ya | Tidak | Keterangan |
|----|--|----|-------|------------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | | | |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | | | |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | | | |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya | | | |
| 5 | Menjawab pertanyaan. | | | |

Observer

LAMPIRAN 5

REKAPITULASI HASIL

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Pada Pembelajaran Siklus I

| No | Aspek yang diamati | Pertemuan I | Pertemuan II | Pertemuan III | Jumlah siswa |
|----|--|----------------|-----------------|------------------|-----------------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | 2 | 3 | 7 | 12 |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | 2 | 3 | 6 | 11 |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | 3 | 5 | 7 | 15 |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya | 1 | 2 | 7 | 10 |
| 5 | Keaktifan menjawab pertanyaan | 2 | 5 | 7 | 14 |

Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Pada Pembelajaran Siklus II

| No | Aspek yang diamati | Pertemuan I | Pertemuan II | Jumlah siswa |
|----|--|----------------|-----------------|-----------------|
| 1 | Keaktifan dalam memperhatikan | 8 | 11 | 19 |
| 2 | Keaktifan mengerjakan soal | 7 | 11 | 18 |
| 3 | Keaktifan bekerjasama | 8 | 12 | 20 |
| 4 | Keaktifan mengajukan pertanyaan/bertanya | 4 | 13 | 17 |
| 5 | Keaktifan menjawab pertanyaan | 5 | 14 | 19 |

LAMPIRAN 6

KISI-KISI

DAN

LEMBAR OBSERVASI GURU

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI GURU

| Aspek yang Diamati | No Item |
|---|------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan guru memulai kegiatan pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran b. Guru menyiapkan kartu yang berisi soal pertanyaan c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran d. Guru menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran 2. Pengelolaan waktu pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memulai pembelajaran tepat waktu b. Guru menggunakan waktu secara efisien sesuai dengan RPP 3. Apersepsi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mendorong siswa untuk mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi yang akan disampaikan b. Guru menggali potensi siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan 4. Menyampaikan materi <ol style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik siswa b. Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP 5. Penggunaan alat peraga, metode dan media <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok b. Guru menggunakan alat peraga, metode dan media sesuai dengan materi c. Guru melibatkan siswa dalam penggunaan alat peraga, metode dan media d. Guru membimbing siswa dalam penggunaan alat peraga, metode dan media 6. Menggali pengetahuan dasar siswa saat proses pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mendorong terjadinya tukar pendapat antar guru dan siswa maupun antar siswa dengan siswa saat proses pembelajaran 7. Perhatian guru kepada semua siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menghargai perbedaan pendapat setiap siswa serta meluruskan pemikiran siswa sesuai kebenarannya b. Guru memberi kesempatan secara merata kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya c. Guru memusatkan perhatian kepada semua siswa sehingga guru dapat menguasai kelas 8. Memberikan penguatan <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan reward bagi siswa yang sudah berhasil b. Memberikan semangat kepada siswa yang belum berhasil 9. Menutup pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Guru melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan b. Guru memberikan tugas pengayaan sebagai tindak lanjut | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 |

LEMBAR OBSERVASI GURU

Berilah tanda *chek list* (√) pada kolom yang disediakan (ya/tidak) sesuai dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan. Pada kolom keterangan berilah kejelasan tentang jawaban yang diberikan atau untuk mendukung jawaban tersebut.

Guru kelas:

Mata pelajaran/materi:

Hari/tanggal:

Pertemuan ke:

| No | Variabel | Indikator | Ya | Tidak | Keterangan |
|----|--|--|----|-------|------------|
| 1 | Persiapan guru memulai kegiatan pembelajaran | a. Guru menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran b. Guru menyiapkan kartu yang berisi soal pertanyaan c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran d. Guru menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran | | | |
| 2 | Pengelolaan waktu pembelajaran | a. Guru memulai pembelajaran tepat waktu b. Guru menggunakan waktu secara efisien sesuai dengan RPP | | | |
| 3 | Apersepsi | a. Guru mendorong siswa untuk mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi yang akan disampaikan b. Guru menggali potensi anak melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan | | | |
| 4 | Menyampaikan materi | a. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik siswa b. Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP | | | |
| 5 | Penggunaan alat peraga, media, metode | a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok b. Guru menggunakan alat peraga, media maupun metode sesuai dengan materi c. Guru melibatkan siswa dalam penggunaan alat peraga, media maupun metode d. Guru membimbing siswa dalam penggunaan alat peraga, media | | | |

| | | | | | |
|---|----------------------------------|---|--|--|--|
| | | maupun metode | | | |
| 6 | Menggali pengetahuan dasar siswa | a. Guru mendorong terjadinya tukar pendapat antar guru dan siswa maupun antar siswa dengan siswa | | | |
| 7 | Perhatian guru kepada siswa | a. Guru menghargai perbedaan pendapat setiap siswa serta meluruskan pemikiran siswa sesuai kebenarannya b. Guru memberi kesempatan secara merata kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya c. Guru memusatkan perhatian kepada semua siswa sehingga guru dapat menguasai kelas | | | |
| 8 | Memberikan penguatan | a. Memberikan reward bagi siswa yang sudah berhasil b. Memberikan semangat kepada siswa yang belum berhasil | | | |
| 9 | Menutup pembelajaran | a. Guru melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan b. Guru memberikan tugas pengayaan sebagai tindak lanjut | | | |

Observer

LAMPIRAN 7

REKAPITULASI HASIL

LEMBAR OBSERVASI GURU

Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Pada Pembelajaran Siklus I

| SIKLUS I | | | | | | |
|---|-------------|-------|--------------|-------|---------------|-------|
| Aspek yang Diamati | Pertemuan I | | Pertemuan II | | Pertemuan III | |
| | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1. Persiapan guru memulai kegiatan pembelajaran | | | | | | |
| a. Guru menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran | 1 | | 1 | | 1 | |
| b. Guru menyiapkan kartu yang berisi soal pertanyaan | 1 | | 1 | | 1 | |
| c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 1 | | 1 | | 1 | |
| d. Guru menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran | 1 | | 1 | | 1 | |
| 2. Pengelolaan waktu pembelajaran | 1 | | 1 | | 1 | |
| a. Guru memulai pembelajaran tepat waktu | 1 | | 1 | | 1 | |
| b. Guru menggunakan waktu secara efisien sesuai dengan RPP | | | | | | |
| 3. Apersepsi | | | | | | |
| a. Guru mendorong siswa untuk mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi yang akan disampaikan | 1 | | 1 | | 1 | |
| b. Guru menggali potensi siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan | 1 | | 1 | | 1 | |
| 4. Menyampaikan materi | | | | | | |
| a. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik siswa | 1 | | 1 | | 1 | |
| b. Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP | 1 | | 1 | | 1 | |
| 5. Penggunaan alat peraga, metode dan media | | | | | | |
| a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok | 1 | | 1 | | 1 | |
| b. Guru menggunakan alat peraga, metode dan media sesuai dengan materi | 1 | | 1 | | 1 | |

| | | | | | | |
|---|---------|---------|------|---|------|---|
| c. Guru melibatkan siswa dalam penggunaan alat peraga, metode dan media | 1 | | 1 | | 1 | |
| d. Guru membimbing siswa dalam penggunaan alat peraga, metode dan media | | 1 | 1 | | 1 | |
| 6. Menggali pengetahuan dasar siswa saat proses pembelajaran yakni guru mendorong terjadinya tukar pendapat antar guru dan siswa maupun antar siswa dengan siswa saat proses pembelajaran | | 1 | 1 | | 1 | |
| 7. Perhatian guru kepada semua siswa | | 1 | 1 | | 1 | |
| a. Guru menghargai perbedaan pendapat setiap siswa serta meluruskan pemikiran siswa sesuai kebenarannya | | 1 | 1 | | 1 | |
| b. Guru memberi kesempatan secara merata kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya | | 1 | 1 | | 1 | |
| c. Guru memusatkan perhatian kepada semua siswa sehingga guru dapat menguasai kelas | | | | | | |
| 8. Memberikan penguatan | | | | | | |
| a. Memberikan reward bagi siswa yang sudah berhasil | 1 | | 1 | | 1 | |
| b. Memberikan semangat kepada siswa yang belum berhasil | | 1 | 1 | | 1 | |
| 9. Menutup pembelajaran | | | | | | |
| a. Guru melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan | 1 | | 1 | | 1 | |
| b. Guru memberikan tugas pengayaan sebagai tindak lanjut | 1 | | 1 | | 1 | |
| Jumlah | 16 | 6 | 22 | 0 | 22 | 0 |
| Persentase | 72,73 % | 27,28 % | 100% | 0 | 100% | 0 |

Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Pada Pembelajaran Siklus II

| SIKLUS II | | | | |
|---|-------------|-------|--------------|-------|
| Aspek yang Diamati | Pertemuan I | | Pertemuan II | |
| | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1. Persiapan guru memulai kegiatan pembelajaran | | | | |
| a. Guru menyiapkan Rencana pelaksanaan pembelajaran | 1 | | 1 | |
| b. Guru menyiapkan kartu yang berisi soal pertanyaan | 1 | | 1 | |
| c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | 1 | | 1 | |
| d. Guru menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran | 1 | | 1 | |
| 2. Pengelolaan waktu pembelajaran | | | | |
| a. Guru memulai pembelajaran tepat waktu | 1 | | 1 | |
| b. Guru menggunakan waktu secara efisien sesuai dengan RPP | 1 | | 1 | |
| 3. Apersepsi | | | | |
| a. Guru mendorong siswa untuk mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi yang akan disampaikan | 1 | | 1 | |
| b. Guru menggali potensi siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan | 1 | | 1 | |
| 4. Menyampaikan materi | | | | |
| a. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik siswa | 1 | | 1 | |
| b. Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP | 1 | | 1 | |
| 5. Penggunaan alat peraga, metode dan media | | | | |
| a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok | 1 | | 1 | |
| b. Guru menggunakan alat peraga, metode dan media sesuai dengan materi | 1 | | 1 | |
| c. Guru melibatkan siswa dalam penggunaan alat peraga, metode dan media | 1 | | 1 | |
| d. Guru membimbing siswa dalam | | | | |

| | | | | |
|---|----------------|----------------|-------------|----------|
| penggunaan alat peraga, metode dan media | | | | |
| 6. Menggali pengetahuan dasar siswa saat proses pembelajaran yakni guru mendorong terjadinya tukar pendapat antar guru dan siswa maupun antar siswa dengan siswa saat proses pembelajaran | 1 | | 1 | |
| 7. Perhatian guru kepada semua siswa | 1 | | 1 | |
| a. Guru menghargai perbedaan pendapat setiap siswa serta meluruskan pemikiran siswa sesuai kebenarannya | | | | |
| b. Guru memberi kesempatan secara merata kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya | | 1 | 1 | |
| c. Guru memusatkan perhatian kepada semua siswa sehingga guru dapat menguasai kelas | | 1 | 1 | |
| 8. Memberikan penguatan | | | | |
| a. Memberikan reward bagi siswa yang sudah berhasil | 1 | | 1 | |
| b. Memberikan semangat kepada siswa yang belum berhasil | | 1 | 1 | |
| 9. Menutup pembelajaran | | | | |
| a. Guru melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan | 1 | | 1 | |
| b. Guru memberikan tugas pengayaan sebagai tindak lanjut | 1 | | 1 | |
| Jumlah | 19 | 3 | 22 | |
| Persentase | 86,36 % | 13,63 % | 100% | 0 |

LAMPIRAN 8

FOTO-FOTO PENELITIAN



Gambar 1. Guru menyiapkan tumpukan kartu dan alat peraga berupa globe dan senter



Gambar 2. Peneliti membantu Guru menjelaskan peraturan permainan



Gambar 3. Siswa mengambil kartu soal sesuai nomor urut



Gambar 4. Siswa melakukan percobaan pasang dan surut



Gambar 5. Siswa melakukan percobaan proses terjadinya erosi



Gambar 8. Siswa melakukan pengamatan Sumber Daya Alam



Gambar 9. Siswa mengumpulkan jawaban dan mengambil kartu soal yang sebelumnya jawaban tersebut diteliti oleh guru



Gambar 10. Guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah diterimanya saat permainan



Gambar 11. Guru membagikan reward berupa stiker untuk kelompok yang menang



Gambar 12. Siswa menghirup udara disekitar halaman sekolah



Gambar 13. Siswa mengerjakan soal secara berkelompok



Gambar 14. Siswa mengerjakan soal evaluasi

LAMPIRAN 9

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : /023 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

13 Februari 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jenderal Sudirman 5
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Wahyuni
NIM : 10108244006
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Desa Wonorejo Rt/Rw 001/013 , Kelurahan, Alastuwo, Kecamatan
Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N 4 Alastuwo
Subyek : Siswa kelas IV
Obyek : Keaktifan dan Hasil belajar IPA kelas IV
Waktu : Februari-Maret 2014
Judul : Peningkatan Keaktifan dan Hasil belajar IPA Melalui Metode Quick On The Draw pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PPSD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



Yogyakarta, 20 Februari 2014

: 074 / 520 / Kesbang / 2014
: Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah
Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
Nomor : 1023/UN34.11/PL/2014
Tanggal : 13 Februari 20145
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan Penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI METODE QUICK ON THE DRAW PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 4 ALASTUWO KECAMATAN KEBAKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR"**, kepada:

Nama : WAHYUNI
NIM : 10108244006
Prodi/Jurusan : PGSD / PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY
Lokasi : SD N 4 Alastuwo Provinsi Jawa Tengah
Waktu : Februari s.d Maret 2014

Schubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset / penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset / penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset / penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset / penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin riset / penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.


RUSDIYANTO
NIP.19631029 199003 1 004

Isan disampaikan Kepada Yth :
Gubernur DIY (sebagai laporan);
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY ;
yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 - 3547438 - 3541487
Fax : (024) 3549560 http : // bpmd.jatengprov.go.id e-mail : bpmd@jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/439/04.2/2014

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

mbang : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta No.074/520/Kesbang/2014 tanggal 20 Februari 2014, perihal Rekomendasi Ijin Penelitian.

a Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah atas nama Gubernur Jawa
h, memberikan rekomendasi kepada :

Nama : WAHYUNI.
Kebangsaan : Indonesia.
Alamat : Wonorejo RT 01/RW 13 Kel. Alastuwo, Kec. Kebak Kramat, Kab. Karangayar.
Pekerjaan : Mahasiswa S1.
Judul Penelitian : Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Metode *Quick On The Draw* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Alastuwo, Kecamatan Kebak Kramat, Kabupaten Karanganyar.
Tempat / Lokasi : SD Negeri 4 Alastuwo, Kecamatan Kebak Kramat, Kabupaten Karanganyar.
Bidang Penelitian : Pendidikan.
Penanggung Jawab : 1. Dr. Pratiwi Puji Astuti, M. Pd.
2. Ikhlusul Ardi Nugroho, M. Pd.
Anggota Peneliti : -
Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

k : **Melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal " Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Metode *Quick On The Draw* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Alastuwo, Kecamatan Kebak Kramat, Kabupaten Karanganyar".**

gan ketentuan sebagai berikut :

Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini.

Pelaksanaan survey / riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari

dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perizinan. Materi penelitian tidak membahas masalah politik dan /atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat rekomendasi ini dalam melaksanakan penelitian tidak sesuai dengan surat permohonan beserta data dan berkasnya, tidak mentaati ketentuan yang tercantum dalam rekomendasi penelitian, peraturan perundang-undangan, norma-norma atau adat istiadat yang berlaku, dan penelitian yang dilaksanakan dapat menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi bangsa atau keutuhan NKRI.
4. Pencabutan sanksi atau pemberlakuan kembali rekomendasi penelitian dapat diberlakukan kembali apabila telah dilakukan klarifikasi dan atau pemantauan di daerah lokasi penelitian dilaksanakan dan adanya surat pernyataan dari peneliti kepada pejabat yang menerbitkan rekomendasi penelitian untuk tidak lagi melanggar ketentuan yang berlaku.
5. Setelah survai/riset/penelitian selesai supaya menyerahkan hasil survai/riset/penelitian kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah.
6. Surat Rekomendasi Penelitian ini berlaku pada tanggal 24 Februari 2014 s.d. Maret 2014.
7. Surat Rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Semarang,

Pada tanggal : 24 Februari 2014

a.n. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa Politik dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Karanganyar;
3. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
4. Sdr. WAHYUNI;
5. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR

BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Alamat : Jln. Lawu No. 85 Karanganyar Telp. (0271) 495038 Fax. (0271) 494835
Website : E-mail : kesbangpol@karanganyarkab.go.id Kode Pos 57716

SURAT TIDAK KEBERATAN (STB)

Nomor : 070 / 074 / II / 2014

- I. Pertimbangan : Bahwa kebijaksanaan sesuatu kegiatan dan pengabdian masyarakat perlu dibantu pengembangannya.
- II. Dasar : Surat dari Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, Tanggal 24 Pebruari 2014, Nomor: 070/ 437/ 04.2/ 2014, Perihal Permohonan Ijin Penelitian.
- III Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Karanganyar tidak keberatan atas pelaksanaan suatu kegiatan ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat dalam wilayah Kabupaten Karanganyar yang dilakukan oleh :

1. Nama/ NIM : WAHYUNI/ 10108244006
2. Alamat : Wonorejo Rt 01/ 13 Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar.
3. Pekerjaan : Mahasiswi.
4. Maksud dan tujuan : Permohonan Ijin Penelitian guna penyusunan skripsi dengan judul:
"Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Quick On The Draw pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar".
5. Lokasi : SD Negeri 4 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.
6. Jangka waktu : 26 Pebruari 2014 s/d Mei 2014.
7. Peserta : -
8. Penanggungjawab : 1. Dr. Pratiwi Puji Astuti, M. Pd.
2. Ikhlasul Ardi Nugroho, M. Pd

Dengan Ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak dilaksanakan untuk tujuan lain yang dapat berakibat melakukan tindakan pelanggaran terhadap peraturan Perundang-undangan yang berlaku.
- b. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut, maka terlebih dahulu melapor kepada penguasa Pemerintah Desa/Kalurahan setempat.
- c. Mentaati segala ketentuan dan peraturan-peraturan yang berlaku juga petunjuk-petunjuk dari pejabat pemerintah yang berwenang dan tidak menimbulkan gangguan-gangguan masyarakat.
- d. Setelah melaksanakan kegiatan dimaksud supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Karanganyar.
- e. Apabila masa berlaku surat ijin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon
- IV. Surat Tidak Keberatan akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang STB ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Karanganyar.

Pada Tanggal : 26 Pebruari 2014

**An. KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK
KABUPATEN KARANGANYAR**

**Ub. Kabid Kewaspadaan Daerah dan Ketahanan
Masyarakat**

Kasubid Ketahanan Masyarakat dan Penanganan

Konflik

MULYADI, S.Sos

NIP. 19700624 199603 1 004

TEMBUSAN :

1. Bupati Karanganyar (sebagai laporan).
2. Kepala Bappeda Kab. Karanganyar



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Alamat : Jl. Wakhid Hasyim Karanganyar Kode Pos 57716

No Telp./Fax (0271) 495179

Website : www. Bappedakra.com Email : bappeda_karanganyar@yahoo.com

SURAT REKOMENDASI RESEARCH / SURVEY

Nomor : 070/075/II/2014

MENARIK : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Karanganyar,
Nomor 070/074/II/2014 Tanggal 26 Pebruari 2014.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Karanganyar, bertindak atas nama Bupati Karanganyar, menyatakan **TIDAK KEBERATAN** atas pelaksanaan research/penelitian/survey/mencari data dalam wilayah Kabupaten Karanganyar yang dilaksanakan oleh :

- 1 Nama : WAHYUNI / 10108244006
- 2 Alamat : Wonorejo Rt 01/13 Alastuwu, Kebakkramat, Karanganyar
- 3 Pekerjaan : Mahasiswi
- 4 Penanggungjawab : 1. Dr. Pratiwi Puji Astuti, M.Pd
2. Ikhlasul Ardi Nugroho M.Pd
- 5 Maksud / Tujuan : Permohonan ijin Penelitian guna penyusunan Skripsi dengan Judul :
"PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI METODE QUICK ON THE DRAW PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 4 ALASTUWO, KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR"
- 6 Peserta :
- 7 Lokasi : SD Negeri 4 Alastuwu, Kebakkramat, Kab.Karanganyar.

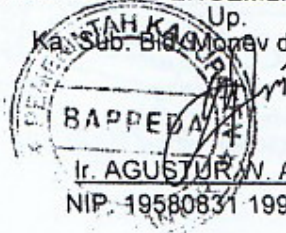
Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan research/penelitian/survey/mencari data tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
- b. Sebelum melaksanakan research/penelitian/survey/mencari data harus terlebih dahulu melaporkan kepada penguasa setempat.
- c. Setelah research/penelitian/survey/mencari data selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada BAPPEDA Kabupaten Karanganyar.

Surat Rekomendasi research/penelitian/survey/mencari data ini berlaku dari :
Tanggal 26 Pebruari s/d 26 Mei 2014

Dikeluarkan di : Karanganyar
Pada tanggal : 26 Pebruari 2014

An. BUPATI KARANGANYAR
KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
Ub.
KA. BID. PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN STATISTIK
Up.
Ka. Sub. Bid. Moner dan Statistik.



Ir. AGUSTUR W. ATMOJO
NIP. 19580831 199103 1 003

embusan:

Bupati Karanganyar;
Kapolda Karanganyar;
Ka. Badan KESBANGPOL Kab. Karanganyar;
Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
Kab. Karanganyar.



**PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAAHRAGA**

Alamat : Jalan Lawu Komplek Perkantoran Cangakan
(0271) 495041 – 495014 Fax. 494522 57712
KARANGANYAR

SURAT REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/ 04 / II /2014

Dasar : Surat rekomendasi research / penelitian dari Kepala BADAN PERENCANAAN
PEMBANGUNAN DAERAH (BAPPEDA) Kabupaten Karanganyar Nomor : 070 / 075 / II
/ 2014, Tanggal : 26 Prebruari 2014.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karanganyar
TIDAK KEGERATAN atas pelaksanaan research / penelitian karya ilmiah dalam bidang pendidikan di
wilayah Kabupaten Karanganyar yang dilakukan oleh :

1. Nama : WAHYUNI / 10108244006
2. Alamat : Wonorejo RT 01/13 Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar
3. Pekerjaan : Mahasiswi
4. Maksud dan Tujuan : Permohonan Ijin Penelitian dengan judul:
"Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Quick
On The Draw Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Alastuwo, Kecamatan
Kebakkramat Kabupaten Karanganyar "
5. Pscerta : -
6. Lokasi : SD Negeri 4 Alastuwo, Kebakkramat, Kab. Karanganyar
7. Penanggunng Jawab : 1. Dr. Pratiwi Puji Astuti, M.Pd
2. Ikhlasul Ardi Nugroho, M.Pd

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak dilaksanakan untuk tujuan tertentu yang berakibat pada pelanggaran
Hukum yang berlaku.
- b. Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Kepala Unit Kerja yang dituju.
- c. Mentaati segala ketentuan dan peraturan-peraturan yang berlaku juga petunjuk dari Kepala Unit Kerja
yang dituju.
- d. Menjaga kerahasiaan dokumen-dokumen dalam bidang Pendidikan.
- e. Setelah melaksanakan kegiatan harap menyerahkan hasilnya kepada Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda
dan Olahraga Kabupaten Karanganyar
- f. Surat rekomendasi ini berlaku dari tanggal 26 Pebruari s.d 26 Mei 2014

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Karanganyar
Pada Tanggal : 27 Pebruari 2014



Kepala Dinas Dikpora
Kabupaten Karanganyar
Sekretaris

AGUS HARIYANTO, SE, MM
Pembina Tk I
NIP. 19650420 199203 1 006

Tembusan :

1. Bupati Karanganyar
2. Kapolres Karanganyar
3. Ka. Badan KESBANGPOLINMAS Kab. Karanganyar
4. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga Kab. Karanganyar
5. Ka. SD Negeri 4 Alastuwo, Kec. Kebakkramat, Kab. Karanganyar



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 ALASTUWO
Alamat: Wonorejo, Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar

SURAT KETERANGAN

Nomor

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, menerangkan bahwa mahasiswa dengan:

Nama : Wahyuni
NIM : 10108244006
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan pengambilan data untuk penyusunan skripsi dengan judul "PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI METODE *QUICK ON THE DRAW* PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 4 ALASTUWO KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR", mulai Maret sampai dengan April 2014.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Alastuwo, 15 April 2014

Kepala Sekolah



Rini Untari, S.Pd. MM

NIP. 19700508 199903 2 004

Surat Pernyataan Validitor Instrumen

Dengan ini saya :

Nama : Unik Ambarwati, M.Pd
NIP : 19791014 200501 2 001
Instansi : FIP UNY

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh:

Nama : Wahyuni
NIM : 10108244006
Program Studi : PGSD
Fakultas : FIP

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA melalui Metode *Quick on The Draw* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2014

Validator



Unik Ambarwati, M.Pd
NIP. 19791014 200501 2 001